BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

MART 1998 • ISSN 1301-2134 • 750.000 TL (KDV DAHİL)



TOMB RAIDER II

TAM ÇÖZÜM

INCUBATION
KICKOFF 98
ACTUA SOCCER 2
LONGBOW 2
VIRTUA SQUAD 2
G-POLICE
FINAL LIBERATION
CLOSE COMBAT 2
ZORK-GRAND INQUISITOR

Farklı Bir Real-time Strateji

WARWIND II

Yeni Bir Türkçe Adventure

GERÇEĞİN ÖTESİNDE

DONANIM : Squadron Commander Flightstick, 3D Max VR Gözlük, PlayStation Aksesuarları

MULTIMEDIA : Sarı Zeybek, Bilden 88-97 ÖSS Sınavları, Making Faces, Müzik Programları

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Asu Bozyayla
Nur Geçili
Funda Cavlı

Dağıtım Servisi
Nebi Dancı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
GAMA
Tel. (212) 282-5322-23

Baskı
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569

[illegible]
[illegible]

VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

LEVEL ve MULTIMEDIA

Level, oyunların yanında bilgisayar dünyasının diğer eğlenceli yüzü Multimedia konusunda da oldukça gelişti. Multimedia bölümünün sizler tarafından beğenilmesi üzerine yeni bir CD serisine başlamaya karar verdik: Level Multimedia CD.

Multimedia CD'lerinde piyasada satılan ya da yakın zamanda satışa sunulacak olan Multimedia ürünlerinin Demo'larını bulabileceksiniz. Ayrıca renkli ve eğlenceli Multimedia dünyasını yansıtan çeşitli bölümler de CD'de yer alacaklar. Level Multimedia CD'leri hakkındaki görüş ve isteklerinizi lütfen bize yazın.

Level oldukça kısa bir süre içerisinde kendi alanında bir numaraya yerleşti. 14.000'i aşan satışımızla diğer oyun dergilerinin çok çok ilerisinde olduğumuz için artık büyük bilgisayar dergileri ile yarışıyoruz. Sizlerin de desteğiyle Level yakın zamanda çok daha büyük bir okur kitlesine sahip olacak. Tüm okurlarımıza teşekkür ediyoruz.

Sizlerden gelen mektupların bazılarında dergi ile birlikte 25-30 $ değerinde oyunlar vermek yerine, piyasada 1.000.000 TL'ye satılan oyunlardan verebileceğimiz ve bunun bizim için çok daha karlı olacağı belirtiliyor. Bu mektuplar bize Türkiye'de ne yazık ki orjinal oyun ile kopya oyun arasındaki farkın bilinmediğini gösterdi. 5 $ civarında bir fiyata satılan bu oyunlar oyunu üreten firmanın bilgisi dışında kopyalanır ve satışı yasal değildir. Biz ise "Dedektif Fırtına" ile "İstanbul Efsaneleri" oyunlarının üretim ve dağıtım hakkını alabilmek için üretici firmalara yüksek miktarlarda telif hakkı ödedik. İleride aynı şeyi yabancı oyunlar için de yapabiliriz, ancak kesinlikle yasal yollardan. Türkiye'de her oyunun ve Multimedia programının orjinalinin bulunamadığı bir gerçek. Bununla birlikte hiç değilse yerli ve Türkiye distibütörlüğü bulunan ürünlerin orjinallerinin tercih edilmesi yazılım piyasasının gelişmesi açısından büyük önem taşıyor.

Orjinalini bulabileceğiniz oyunlardan biri de kısa süre önce satışa sunulmuş olan "Gerçeğin Ötesinde". Bu ay tanıttığımız oyunun yapımcısı "Dedektif Fırtına"dan da hatırlayabileceğiniz Cartoon Animasyon Stüdyoları. Orjinal oyun satmanın oldukça zor olduğu Türkiye pazarında Cartoon tüm hızıyla yoluna devam ediyor ve Türkçe oyun oynama zevkini bize tattırıyor. Bu cesaretlerinden dolayı Level olarak Cartoon firmasını tebrik ediyoruz.

Nisan ayında Level CD'si, Level Multimedia CD'si ve dopdolu bir dergi ile tekrar karşınızda olacağız.

Gökhun Sungurtekin

HABERLER



Descent Devam Ediyor

Parallax Software ilk Descent ile piyasayı alt üst etmişti, bugün hala Internet üzerinde en çok oynanan oyunlardan biridir. Hiçbir benzerinde bulunmayan gerçek anlamda bir üç boyutluluk içeren oyunun tutması üzerine ikincisinin çıkması çok sürmedi. Uzak maden kolonilerinin derin tünellerinde geçen savaşlardan bıkmayanlar için serinin üçüncüsü de geliyor. Ancak firma tamamen farklı bir oyun olan ve tünellerden ziyade derin uzayda geçen "Descent: Freespace" üzerinde de çalışıyor. Bu oyun uzay uçuş simülasyonlarını sevenleri tatmin edebilecek gibi görünüyor. Konu çok orijinal sayılmaz. İnsan ırkı ile Vasudian ırkı arasında büyük bir uzay savaşı patlamak üzeredir, ancak aniden üçüncü ve korkunç güçlü bir ırk ortaya çıkar ve her iki tarafın da canına okumaya niyetli olduğunu gösterir, tek kurtuluş çaresi eski düşmanların dost olmasıdır. Oyun modern uzay simülasyonlarının tüm gelişmiş grafik ve efekt tekniklerini kullanmasının yanı sıra bazı kendine has yenilikler de getiriyor, çok daha canlı ve gerçekçi bir uzay bunlardan biri. Bir diğer özellik ise görevlerde gösterdiğiniz performans doğrultusunda senaryo akışının değişmesi, işler tamamen farklı bir boyut kazanabilir. Internet ve IPX bağlantısı, 3D grafik kartları desteği gibi artık moda olan tüm özellikleri içermesi planlanan oyun yaz sonuna doğru piyasada olacak.







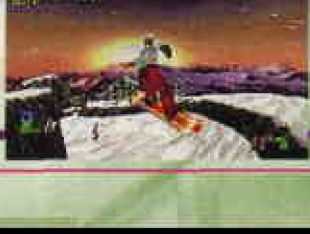
Playstation'da İkinci Perde

Playstation sahiplerinden Cool Boarders ve Resident Evil ile ilgili pek çok şikayet aldık, hepsi de bu oyunlara kapılıp işi gücü ve hatta bazen nefes almayı unuttuklarından yakınıyorlardı. Doğrusu pek haksız da sayılmazlardı, eğer siz de bu gruba dahilseniz size hem iyi, hem de kötü haberlerimiz var. İyi haber şu, hem Cool Boarders 2 ve hem de Resident Evil 2 yakında dünya piyasalarına çıkacak. Kötü habere gelince, eskisinden daha fazla uykusuz, aç ve bakımsız kalacaksınız. Çünkü her iki oyun da ilk bölümlerinden çok daha iyiler. Cool Boarders 2 daha fazla pist ve board seçeneği sunuyor, ayrıca grafikleri ilkinden çok daha iyi, eğer siz de ilkini sevdiyseniz bunu kaçırmak istemeyeceksiniz. Resident Evil 2 ise bambaşka bir hikaye, basitçe söylemek gerekirse ilkine nal toplatacak potansiyele sahip denebilir. Öncelikle olaylar daha geniş bir alanda geçiyor, canavarların yapay zekaları ve algılama yetenekleri oldukça geliştirilmiş, grafikler ve efektler daha muhteşem, üstelik olayların akışı çok daha farklı biçimlerde gelişebiliyor, dolayısıyla bu durum finali de etkiliyor. Peki ne zaman gelecekler, yakında, hem de sanırız bayağı yakında.









Sega İçin Enemy Zero Hazır!



Her ne kadar grafik-adventure tarzı oyunlar artık pek yapılmasa ve Alien benzeri senaryoların suyu çıkmış olsa da, bu durum hayal gücü geniş ve yetenekli programcıları durdurmaya yetmiyor. Nitekim Sega için Enemy Zero adıyla yeni ve ilginç bir adventure yabancı ülkelerde piyasaya çıkmak üzere. Konu tipik Alien, derin uzayda yol alan bir uzay gemisinde neredeyse yenilmez bir yaratıkla başbaşa kalan dişi kahramanımız Laura, bu maceradan tek parça halinde kurtulmaya çalışıyor. Ne var ki yaratık hem çok güçlü ve hem de görünmez, bu yüzden onu bulmak ya da ondan kaçmak iki katı daha zor. Dev geminin içinde süren köşe kapmacada karakterimiz yaratığı durdurmak için çeşitli yollar arıyor ve deniyor. Genel atmosfer olarak bir hayli ürkütücü ve de sürükleyici olan oyun, size bir bilimkurgu filmi izlediğinizi zannettirecek kadar iyi tasarlanmış. Ülkemizde ne zaman çıkar bilinmez, ancak eminiz Sega sahiplerinin ilgisini çekmeyi başaracaktır.



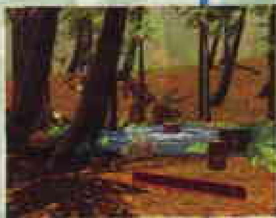
Trespassers Will Be Eaten!



3D FPS türü oyunlar neredeyse tavşan hızıyla çoğalmaya devam ediyor, öyle ki Steven Spielberg bile sonunda dayanamayıp Jurassic Park: The Lost World konulu bir oyun yapmaya karar verdi. Trespasser konusunu filmden alıyor, dinazorların hüküm sürdüğü bu tropik adada mahsur kalan Anne gelişen olaylar sonucu savaşmak ve adadan çıkmak için bir yol aramak zorunda kalır. Hemen belirtelim, bu oyun kesinlikle dinazorlu Quake değil, daracık koridorlar yerine neredeyse bire bir oranında yapılmakta olan koca bir tropik adada dolaşıyorsunuz, gördüğünüz herşeyle etkileşim kurabiliyor, son derece karmaşık sorunları çözmek ve yolunuzu bulmak zorunda kalıyorsunuz. Oyunda kullanabileceğiniz kırk civarında silah olacak, ancak gerçek hayatta olduğu gibi kısıtlı bir envantere sahipsiniz ve bazı şeyleri alıp diğerlerini geride bırakmalısınız. Genel harita tasarımı Hexen 2 ve Quake 2 tarzında, ada on iki bölgeye ayrılmış ve bölgeler arasında dolaşabiliyorsunuz, zaten çoğu sorunu çözmek için bunu yapmanız da gerekiyor. Bu arada etrafta dolaşan şüpheli şahıslara ve sevimli aç dinolara dikkat etmeniz de gerekli. Programcıları bu oyunun kesinlikle tek kişilik olduğunu, bu yüzden bol miktar adventure tadı katmaya çalıştıklarını belirtiyorlar. Tamamen yeni bir engine üzerine kurulan oyun, yeni ses ve grafik tekniklerine de ev sahipliği ediyor. Piyasaya çıkış tarihi olarak ise bu ilkbahar sezonu gösteriliyor.











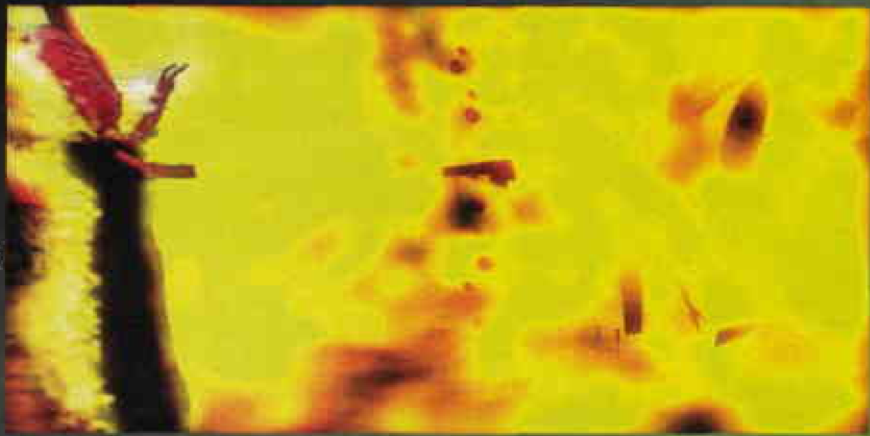
Sadece efsaneler arasındaki yerlerini alırlar. Dynamix diğerlerinin aksine son moda avcı jetlerinin simülasyonlarını yaratmak için pek fazla istekli görünmüyor. Hayır, onların ustalık alanı makineli tüfekler ve sıfır mesafede yapılan it dalaşı, bu yüzden eski avcı uçakları onların oyunlarını süslemeye devam ediyor. Yine bu yüzden Red Baron 2 piyasaya çıkar çıkmaz yeni oyunları Aces: The X Fighters üzerindeki çalışmalarını hızlandırdılar. İsmine bakarak bunun bir uzay oyunu olduğunu sanmayın sakın, senaryo 1940 yılında, yani İkinci Dünya Savaşı'nın en hararetli döneminde başlıyor ve savaşın sonuna dek sürüyor. Siz Amerikan, İngiliz ya da Alman Hava Kuvvetleri'nin özel bir biriminin kumandanısınız. Biriminizin başlıca iki görevi var, ilki aktif görev almak yani en ön cephede savaşmak. Bu kısımda filonuzla beraber görevlere çıkıyor, çarpışıyor, başarılı olmak suretiyle hem düşman üzerinde baskı kurmaya, hem de kendi hükümetinizin gözünde değer kazanmaya çalışıyorsunuz. İkinci kısımda ise yeni teknolojilerin geliştirilmesi ve uygulanması var, burada hem teknisyen, hem test pilotu ve hem de üs komutanı rollerini oynamak yine size düşüyor. Elinizde bulunan alet edevat iki gruptan oluşuyor, standart ordu malları ve deneysel malzemeler, uygun bileşimleri bulmak için mühendislik taslamak da size kalıyor. Tabii siz yeni gövdeler ve turbo destekli motorlar üzerinde çalışırken düşmanınız da boş durmayıp jet motorlarını geliştirebilir, durumu kontrol altında tutmak ve hep ilk darbeyi indirmek kolay olmayacaktır. Muhteşem grafikler ve farklı bir yaklaşıma sahip bu oyunu oynayabilmek için sonbaharı beklemek zorundayız, bu arada para biriktirip hızlı bir 3D grafik kartı edinmek akıllıca olabilir.

WarWind II

HUMAN ONSLAUGHT

"İyiliksever peri ile cadaloz büyücü kadar gerçektir bu yazılar, herhangi bir efsane kadar doğrudur. Bir savaş vardı. Eskiden. Çok, çok eskiden."

John Steinbeck



Kimileri bir çılgının peşinden koşarak, kimileri para ve ün, kimileri de yaşamak için... Söylemesi kolay: Savaş! Karşındakinin geçmişini, ailesini, tutkularını, alışkanlıklarını, düşüncelerini gözardı ederek onu bir siluet haline getirmek. "Siluet", yalnızca "düşman"dır. Öldürürsün ve kaybolur, sonra yeni bir taneyi seçersin, ya da o seni seçer... Bittiği zaman ise "ceset"tir, daha fazlası değil... Zor, ama başka türlü olmaz, başka türlü yaşam bu kadar kolay alınamaz...

Yavaun'daki ilk savaştan sonra güçsüz duruma düşen Eaggra ve Shama'Li kabileleri güçlerini birleştirerek S.U.N. (Servants Under NagaRom) adlı grubu oluşturdular. İmparatorluğu yeniden kurmaya çalışan Tha'Roon ise Obblinox'un da kontrolünü ellerine alarak Overlord'lar adı altında askeri güçlerini geliştirmeye devam ettiler. Bu sırada bambaşka bir dünyada bir grup askerin koruması altında bilimadamları bulduklarının NagaRom'un büyülü tabletlerinden biri olduğundan habersiz araştırmalarına devam etmekteydiler. Öte tarafta, Yavaun'da ise Overlord'ların kıyımından kurtulmayı başaran bir avuç Eaggra ve Shama'Li büyücüsü NagaRom'un yardımını istemek üzere ayin şarkılarını söylemeye başladılar. Şarkının doruk noktasına gökte parlak bir ışık oluştu ve tableti çevresindeki "insan" denen varlıklarla birlikte Yavaun'a geldi. Karşı karşıya kalan askerler ve Overlord grupları ateşe başladılar. Çevrede bulunan S.U.N. üyeleri ve bilimadamları ise kaçmayı ve saklanmayı tercih ettiler. Çarpışan gruplar ise bir süre sonra yeni taktikler üretmek ve birliklerini güçlendirmek amacıyla geri çekildiler.





Bugün Yavaun'da dört grup hüküm sürüyor: Tüm kıtayı yönetmek isteyen Overlord'lar, onlara hala direnen S.U.N., dünyalarına geri dönmeyi amaçlayan bilimadamlarının oluşturduğu Descendant grubu ve Yavaun'daki insan ırkının devamı için askeri mücadeleyi sürdüren Marine'ler...

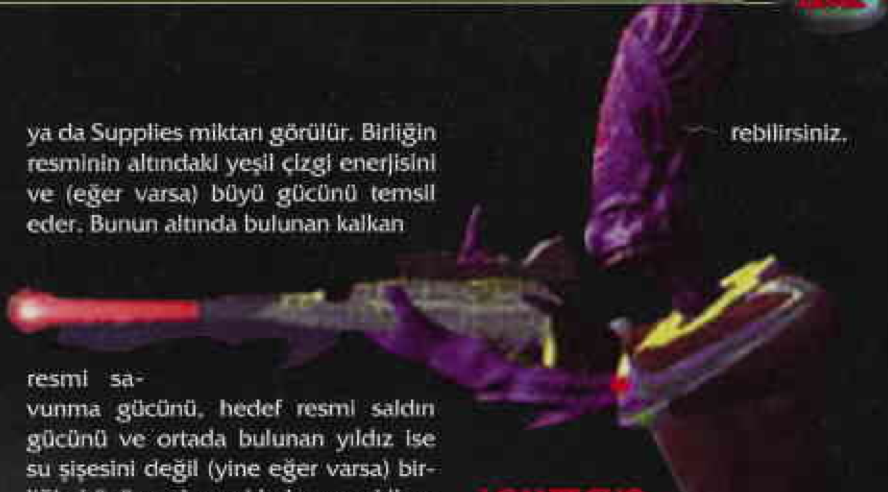
Barış Yavaun'u ne zaman kucaklayacak bilinmez, ama bilinen şu ki: Pek yakında değil!

MA, TAKE THESE GUNS AWAY FROM ME...

Bu sıralar Yavaun'da işlerin yolunda gitmediğini gördünüz, iyisi mi şu oyun ekranını bir an önce öğrenip daha fazla sorun çıkmasına meydan vermeyelim. Sağ üstte sizi sevgi dolu bakışlarıyla süzen kişi lideriniz. Ona



gözünüz gibi bakmak zorundasınız, çünkü lideriniz olmadan ordularınızın bir an bile ayakta durabilmesi mümkün değil. Lideriniz hayatını kaybettiği anda siz de otomatik olarak oyunu kaybediyorsunuz. Liderinizin sol tarafında seçtiğiniz grubun sembolünü onun altında ise sıfırdan ila dört arasında bir takım ikonlar göreceksiniz. Bu ikonlar, liderinizin şarkıları. "Herifi başkomutan sandık, as solist çıktı!" demeyin, çünkü bu şarkılar bildiğimiz şarkılardan değil, söylendiği sürece adamlarınızın savaş, hareket, bina yapımı veya büyü güçlerini arttıran, kısaca onları gaza getiren marşlar. Liderinizin sağ tarafında yer alan yıldız işaretli gösterge ise liderinizin adamları üzerinde kurduğu otoriteyi temsil ediyor. Yeni binalar yapıldıkça ya da düşman birlikleri yenilgiye uğratıldıkça bu yıldız yukarıya çıkıyor. Şarkı söylerken ya da yeni teknolojiler geliştirirken de bu güçten harcıyor, yani yıldızı aşağı çekiyorsunuz. Liderinizin resminin altında o an seçili bulunan birliğin resmi ve adı bulunur. Resmin solunda bu birliğin 45 saniyede bir ihtiyaç duyduğu (45 saniye bilgisayarınızın hızına göre değişebilir, ayrıca bu seçeneği iptal etme şansınız da var.) Butanium ya da Supplies miktarı görülür. Birliğin resminin altındaki yeşil çizgi enerjisini ve (eğer varsa) büyü gücünü temsil eder. Bunun altında bulunan kalkan



resmi savunma gücünü, hedef resmi saldırı gücünü ve ortada bulunan yıldız ise su şişesini değil (yine eğer varsa) birliğin büyü ya da yeni buluş yapabilme derecesini simgeler. Aşağıdaki dört kutucuk ise birliklerinizin düşman saldırılarına karşı verecekleri tepkiyi ayarlayabilmenizi sağlar:

Aggresivve Stance: Düşman menzile girdiği anda birlikleriniz ateş açar ve düşmanı kovalamaya başlarlar.

Defensive Stance: Birlikleriniz yine ateş açar anacak bu kez bulundukları yeri terk etmezler.

Evasive Stance: Birlikleriniz saldırıya uğradıklarında sıkıştırılana kadar geri çekilmeye başlarlar. Sıkıştıkları yerde ise çarpışmaya başlarlar. Liderinizi bu moda almanız sizin için yararlı olabilir.

Reactive Stance: Birlikleriniz üzerlerine ateş açılana kadar karşılık vermezler. Üzerlerine ateş açıldığı anda ise karşı saldırıya geçer ve düşmanı takip ederler.

Bu ayarlamaların altında adamlarınızın taşıdıkları eşyalar kareler içinde gösterilir. Sağ alttaki minik oka tıklarsanız adamlarınızın hangi özelliğinin kaçıncı seviye olduğunu görebilirsiniz.



I CAN'T SHOOT THEM...

Şimdi de güçlerimizi nasıl geliştireceğiz ona bir göz atmak gerekli: Liderinizin oyun boyunca çok işinize yarayacak bir özelliği var, o da "dil dökme yeteneği". Çevrenizde bulunan kasabalardaki çalışanları sizin emriniz altındaki işçilere çevirmenizi sağlıyor. Bunu yapmak için liderinizin üzerine sol tuşla tıklayın, böylece özelliklerinin gösterildiği bir menü karşınıza çıkacaktır. Bu menüden dudak resmini seçin ve bir çalışanın üzerine götürün. Adam otomatik olarak sizin temel birliklerinizden birine dönüşecektir (Dört ayrı grup olduğu için hepsinin birliklerinin adı farklı, ben ortak isimler kullanmaya çalışacağım). Tabii liderin dil dökmesi de bi yere kadar, bu iş belli bir ücret karşılığında oluyor (Bu arada bazı kasaba çalışanlarının potansiyel yetenekleri olabilir. Bu tür adamlar birliklerinize katıldığında daha üst seviyelere çıkabilirler). Artık bir işçiniz var. Bu adamların en büyük yeteneği bina ve araç yapabilme özelliklerinin olması. Öncelikle yine sol tuşla işçinin üzerine tıklayıp ona ait olan menüyü açın, ardından "Build" komutunu seçin ve ekranın sağ tarafında belire-

cek bina ya da yapı resimlerinden birini seçin. Ekran üzerinde inşaatın yapılacağı yer bir kare ile gösterilecektir. Karenin ekran üzerinde yeşil renk aldığı (İyi bildiniz, bu yer inşaat için uygundur demek) yerlerden birine tıklayın. Artık binanızın yapımına başlanacaktır. Binaların çeşitli işlevleri var. Bazıları çeşitli ihtiyaçları karşılamak için (Hayır, hayır tuvalet değil! Örneğin Butanium rafinerisi, Butanium üretimini sağlar), bazıları da adamlarınızın gelişimini sağlamak için. Bu iş için karargahınızı tıklayın .Eğer binanın sağında madalya işaretini görüyorsanız önce işaretin üzerine, ardından da geliştirmek istediğiniz adama tıklayın. Adamınızın yetenekleri birer seviye gelişecektir. Bu ne işe mi yarar? Örneğin "Build" yeteneği ikinci seviye olan bir işçi, bu yeteneği birinci seviye olan bir işçiye göre daha gelişmiş binaları yapabilme hakkına sahip olur. Binaların sağladığı bir diğer avantaj da adamlarınızı geliştirebilmesi. Aynı şekilde binanın altındaki ikona, ardından da adamınıza tıklarsanız, kısa bir süre sonra bu birkiğin gelişip bir üst seviyeye geçtiğini göreceksiniz. Eğer madalyon ya da diğer ikonun üzerinde bir çarpı varsa teknik aksaklıklardan dolayı (örneğin yeter kadar kaynak olmaması gibi) adamlarınızı geliştirmeniz mümkün olmayacaktır. Binalar ayrıca yeteri kadar kaynağa sahip olduğunuzda daha iyi bir binaya dönüştürülebilirler. Bu işlem için de binanın sağ altında küçük bir ikon belirecektir. Artık pek çok strateji oyunundan alışığımız bir konu daha: Bir



binayı yapabilmek için daha önce diğer bir takım binaları inşa etmiş olmanız gerekebilir.

Araçlar konusunda da dikkat edilmesi gereken bir- iki nokta var. Araçlar hızlı ve güçlüdürler,ancak kendilerini kullanacak biri olmadan hareket edemezler, o yüzden daima aracı kullanması amacıyla birini içeri oturtmanız gerekiyor. Her aracın taşı-



ma kapasitesini araca ait bilgilerin altındaki karelerin sayısından anlayabilirsiniz. Araçta birden fazla kişi bulunuyorsa ve siz bunlardan yalnızca bazılarını dışarı çıkartmak istiyorsanız araca tıklayın ve sağdaki menüden sağ altta yer alan oka tıklayın .Araçtaki birliklerini adları karşınıza çıkacaktır. Çıkarmak istediğiniz birliğin adına basılı tutun ve ekran üzerine sürükleyin.

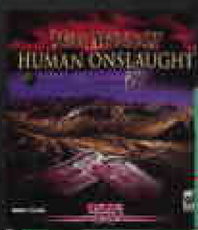
Bir diğer önemli konu da birliklerinizin gerek duyduğu kaynaklara nasıl sahip olacağınız. Eğer kaynaklarınız tükenirse birliklerinizin güçlerinde önemli ölçüde azalma olacağı için bu konuyu dikkate almanız gerekiyor. Kaynakları elde etmek de kolay değil. Her işte olduğu gibi, bunda da birliklerinin emek vermesi gerekiyor. Resources elde etmek için bir işçinize tıklayıp kursörü ormanlık bir arazinin üzerine götürün. Kursör hareket eden bir kazma şeklini alınca tıklayın. Adamlarınız ağaçlar kesip size gelir sağlayacaktır. Supplies konusunu bir Mess Hall inşa ederek halledebilirsiniz. Aynı şekilde butanium açığını kapatmak amacıyla da Butanium rafinerisi kurmanız gerekiyor, ama bu rafineriyi her yere kuramazsınız, yalnızca yerden Butanium'un fışkırdığı kaynakların üzerine kurulabilir.

ANYMORE...

Anlatacaklarım bu kadar. Yavaun'da bundan sonra yapacaklarınızdan tamamen siz sorumlusunuz. Hatta Warwind II'yi satın alıp Yavaun'a girip girmemek de sizin sorumluluğunuz. Real-time stratejilere alıştık, her türlüsünü oynarım derseniz almamanız için pek fazla sebep yok, her şey bıraktığınız yerden devam ediyor. Burnunuza gelen ufak Warcraft kokusunu göz ardı edecek olursanız çok fazla yeniliği getirmemekle beraber, sağladığı çeşitlilik ile kendisini bir süre canınız sıkmadan oynatabilecek bir oyunla karşı karşıyasınız. Piyasaya şöyle bir göz attığımızda da bu aralar pek fazla alternatifi yok gibi görünüyor. Konu derseniz fena değil (en azından kralın kaçırılan kızını aramıyoruz!), ara demolar da kısa ama güzel yapılmış, tropik orman grafikleri biraz fazla alacalı-bulacalı görünse de kimsenin dili çok kötü demeye varmaz herhalde. Hepimizin dört gözle "Starcraft" ı beklediği bu günlerde susuzluğumuzu biraz dindirebilecek bir oyun Warwind II. Bir göz atmakta fayda var!

Not : Her şeye rağmen savaş kötü bir şey!

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: SSI
Windows 95 , Pentium 90,
16 MB RAM, 150 MB HDD, 4X CD ROM,

FINAL LIBERATION

WARHAMMER EPIC 40,000

İnsanlar Orclara Karşı, Bir Kez Daha

Orc nedir bilir misiniz? Eğer bir kez olsun FRP oynamışsanız tabii bilirsiniz. Warcraft dahil olmak üzere pek çok yerde adı geçer bu tuhaf yaratıkların. İnsana benzer yapıda, ancak on kat daha çirkin ve vahşi bir tür olarak tanımlanırlar bu efsanevi tipler, tıpkı Elf ve Dwarf ırkları gibi onlara çok eski efsanelerde bolca rastlamak mümkündür. Oyun yapımcılarının ne zaman vahşi ve katliamcı tiplere ya da ordulara ihtiyacı olsa akla hemen iki tip gelir, Orc ve Undead, yani yürüyen ölüler. Birinden biri mutlaka kullanılır sonuçta, nitekim Warhammer 40.000 çağı da bu şekilde ortaya çıkmış, olaylar 41. yüzyılda ve galaksinin derinliklerinde geçiyor, ama ne hikmetse insanoğlu dönüp dolaşıp yine Orc kabileleri ve onların işgalci tavırlarıyla karşılaşıyor. Fakat İnsan İmparatorluğu da biraz tuhaf, o sistem senin bu sistem benim uzayı kolonileştirmelerine rağmen hali hazırda Orta Çağ bağnazlığı ve cehaleti ile yaşıyorlar. Düşünün, bilimsel yaklaşım dinsizlik ve sapkınlık sayılıyor, ışıktan hızlı giden gemilerin motorlarının sihirli sembollerle süslenmezse çalışmayacakları, laser toplarının savaş tanrılarının rahipleri tarafından kutsanmazsa etkili olamayacağı, bilgisayar sistemlerinin tanrıları öven dualarla açılmazsa hata yapacağı ve daha pek çok inancı da aşan saçmalık insanların yaşamlarını yönlendirmeye devam ediyor. İşte böyle bir evren ve İnsan ırkı yine hayatta kalmak için savaşıyor. Orc ya da bu oyundaki isimleriyle Ork sürüleri oldukça geniş bir alana yayılan İnsan İmparatorluğu topraklarına gözlerini dikiyorlar ve işgale en önemli gezegenlerden biri olan Volistad ile başlıyorlar. Koloni tamamen kaybediliyor, ancak insanlar bir karşı saldırı ile durumu kendi leyhlerine çevirmeye çalışıyorlar. Teknolojik açıdan bazı farklılıklar var tabii, ancak en büyük sorun gittikçe büyüyen bir güce karşı dövüşüyor olmaktan kaynaklanıyor. Tüm gezegeni adım adım geri almak hiç de kolay sayılmaz.



Komutanlar Görev Başına

Final Liberation veba gibi yayılan Real-time stratejilerden çok farklı, daha çok Fallen Haven ve benzerleriyle aynı türden olduğu söylenebilir. Bu oyunda üs kurmak ve hasat gibi saçma şeylerle uğraşmıyorsunuz, ortada bir savaş var ve sizin işiniz o savaşı kazanmak. Öncelikle kuvvetlerinizin ne şekilde tanımlandığını bir anlayalım, siz büyük komutan rolünü oynuyorsunuz, emriniz altındaki diğer subaylar ve onlara bağlı birlikler var. Bu birlikler Regiment olarak tanımlanıyorlar, bir Regiment tamamen farklı tipteki birimlerden oluşabiliyor, mesela bir Titan, bir grup Planet Guard, ve bir grup Kommissar. Bu düzenlemenin sebebi savaş esnasında her birimi ister tek başına, isterseniz de bağlı olduğu Regiment ile bir bütün halinde hareket ettirebilme imkanını sağlamak. Ayrıca bir Regiment içindeki grupların dizilişini ve diğer hareketlerini de bu şekilde ayarlayabiliyorsunuz. Oyunda bir gezegeni kurtarmaya çabaladığınızdan söz etmiştik, bunun için bölge bölge savaşmanız gerekiyor. Oyunun temel senaryosunu oluşturan Volistad Campaign sadece insanların tarafını seçerek oynayabileceğiniz şekilde tasarlanmış. İlk görevde gezegenin en az korunan bölgesine iniyor ve burayı ele geçirerek işe başlıyorsunuz. Bundan sonra adım adım ilerlemeniz gerekiyor, karşınıza gelen gezegen haritasından bir bölge ile ilgili bilgi almak için üzerine sağ tuşla ve oraya saldırmak için de sol tuşla tıklamak gerekiyor. Aynı haritanın altındaki kısım o görev için size tahsis edilen güçleri görmenize ve eğer yeterli kaynak



varsa ek kuvvet istemenize imkan tanıyor. Bu ek kuvvet isteme işi biraz zor, nedenlerine gelince, öncelikle ilk başlarda elinizde yeterince kaynak olmadığından fazladan herhangi bir Regiment talep edemiyorsunuz. Ele geçirilecek her bölge size bir miktar kaynak sağlıyor ve bu da zaman istiyor. Ayrıca her tür araç ve askere hemen ulaşamıyorsunuz, görevler ilerledikçe yeni birimler de emrinize verilmeye başlanıyor. Ek birlik alırken dikkate alınması gereken bir başka nokta da karşınıza ne çıkabileceği, girdiğiniz bölgenin koşullarına uyum sağlayamayan piyadeler ya da uçaksavarsız yakalanacağınız yoğun bir hava bombardımanı işinizi daha da zorlaştırabilir, ipuçları için haritayı gözden geçirmeyi ihmal etmeyin.

Gökten Mermi Yağarsa

Oyunda 85 değişik tipte birim mevcut, hafif piyadeden tutun da devasa savaş robotlarına dek her türlü yıkım aracı hem sizin, hem de düşmanınızın elinde mevcut. Yine de oyunda ağırlık piyade ve orta sınıf zırhlı araca verilmiş, üstelik pek etkisiz sayılmazlar. Ne var ki oyun son adam düşene kadar sürmüyor, bazen daha az kayıp verseniz bile savaşı kaybedebilirsiniz, bunu birazdan açıklayacağım. Savaş iki şekilde yürüyebiliyor, ya karşılıklı olarak birer ünite hareket ettirmek, ya da karşı taraf tüm hareketini bitirene dek beklemek mümkün, bunu siz seçiyorsunuz. Öncelikle belli bir bölge üzerine kuvvetleriniz yerleştirmeniz isteniyor, bunu yaptıktan yani Deploy ekranındaki işinizi tamamladıktan sonra savaşı başlatıyorsunuz. Haritayı şöyle bir gözden geçirdiğinizde belli noktalarda dönen bozuk para kılıklı ikonlar mutlaka dikkatinizi çekecektir, amacınız genelde mümkün olduğunca hızlı bir şekilde ve az kayıp vererek bu noktalara ilerlemektir. Ekranın sağ tarafındaki kontrol panelinde her iki tarafın da moral katsayısı görülebilir, fazla kayıp veren ya da sallanan tarafın miktarı hızla düşecek, sonuçta birlikler panikleyip çekilmeye ve kötü atışlar yapmaya başlayacaktır. Böyle durumlarda oyundaki iki özellik kullanılmalıdır. İlk olarak harekata hızlı başlamak için elinizde olan zırhlı taşıyıcıları, piyadeleri süratle ileri hatlara aktarmak için kullanmanız gerekir. İleri hatlarda devamlı ateş altında kalacak piyadelerin daha az isabet almaları ve geri çekilmemeleri için ise Entrench ikonu ile onların siper kazmaları sağlanmalıdır, tabii altlarındaki zamin beton ya da asfalt değilse!

Farklı Zeminlere Farklı Taktikler

Oyundaki haritalar çölden tutun da yıkık şehirlere dek büyük farklılık gösterebiliyor. Birimlerin birbirini görmesi ve vurmasında olduğu gibi hareket edebilmesinde de zemin koşulları büyük rol oynuyor. Elinizde uzun menzilli roket bataryalarının olması işinizi kolaylaştırmaz, düşmanın tam yerini devamlı bilebilmeniz gerekir, bu durum keşif birliklerinin ve hava desteğinin önemini artırıyor. Bu arada ilerleyen bölümlerde belli bir bölgeyi vurması için hava





desteği çağırma imkanınız da olacaktır, ancak buna fazla güvenmeyin derim. Kuvvetlerinizi hareket ettirirken birbirlerinden çok ayrı düşmeleri iyi olmayacaktır, ne var ki hızlı ve küçük araçlarla düşmana vur-kaç operasyonları düzenlemek ve o esnada ana kuvvetlerini konumlandırmak yapay zekanın sık başvurduğu bir yöntem, buna hazırlıklı olmak ve benzer karşılıklar vermek düşmanın planlarını bozacaktır. Ne var ki kanımca bu oyundan en büyük zevki arkadaşlarınıza karşı oynarken alacaksınız. Turn tabanlı olmasına rağmen oyunun gerçek stratejik yapısı kimin işaret parmağının daha hızlı Mouse tıkladığını değil, kimin daha usta bir komutan olduğunu ortaya çıkaracaktır.

Dumanı Tüten Hurdalar

Oyundaki birimleri detaylı olarak tanımak için azıcık bile olsa İngilizce bilmek gerekli, Codex şıkkı tüm birimlerin işlevi ve genel özellikleri hakkında sizi bilgilendirecektir. Her birim bir miktar hareket puanına sahip, bu puanları hareket etmek, ateş açmak ya da diğer özel hareketleri yapmak için kullanabilirler, yani alışılmış Turn tabanlı strateji oyunlarından daha farklı bir oynanış tarzı yok, kolay ve basit. Bunun dışında eğer belli bir noktada duran herhangi bir birim yeterli hareket puanı varsa, kendisine tehdit teşkil eden ve









menzili içinde bulunan bir hedefe otomatik olarak ateş açacaktır, buna basitçe Opportunity Fire denir ve iyi kullanılırsa düşmana büyük sürpriz yaratır. Bu arada yapay zekaya değinmeden geçmeyelim, doğrusu bu oyunda kullanılan yapay zeka seviyesi bugüne dek gördüklerimin çoğundan daha iyi diyebilirim, tabii burada düşmanın zekasından bahsediyorum. Öncelikle düşmanınız coğrafi yapıyı değerlendiriyor, binaların içi, ormanlık arazi, tepe sırtları gibi noktaları hareketlerini gizlemek için kullanabiliyor. Bunun dışında avantajlı bir durumdaysa ve zaman lehine işliyorsa üzerinize gelmek yerine konumunu sağlamlaştırmayı tercih ediyor. Ama tabii sonuçta ne olursa olsun cansız bir makineye karşı oynamak pek zevkli sayılmaz, şahsen dergide arkadaşlarla karşılıklı oynamanın en sevdiğim yanı birbirimizle konuşup sataşabilmemizin mümkün olması. Eğer isterseniz Warhammer size Internet ya da LAN üzerinden bağlanarak dört kişiye kadar karşılıklı oynama imkanı da sunuyor. Bunun haricinde Quick Battle seçeneği ile seçtiğiniz bir haritada istediğiniz birimlerle birden fazla bilgisayar kontrolündeki rakibe karşı da mücadele edebilirsiniz. Seçebileceğiniz pek çok harita mevcut, ayrıca kullanılacak birlikleri de istediğiniz gibi belirliyorsunuz. Bunun haricinde dikkate değer bir başka detay ise dev savaş robotları ve benzer büyük silah platformlarından birini kuvvetlerinize katarken onların silah donanımını koşullara uygun olarak ayarlayabilmenizin mümkün kılınmış olması. Pek çok değişik tipte silah mevcut ve araçlara yüklemeyi düşündüğünüz role uygun olarak onları donatabiliyorsunuz.

Ateş Serbest !

Genel grafik açısından ele alırsak Final Liberation, gerek temiz ve özenli olarak tasarlanmış birimleri, gerek de detaylı bir biçimde hazırlanmış haritalarıyla ne sizi, ne de sisteminizi yormadan rahat bir oyun oynamanıza imkan tanıyor. Pentium 100 işlemci, 16 MB RAM ve Hard disk üzerinde 100 MB civarında boş alan oyunu rahatça çalıştırmanıza yetiyor, tabii en az 4x hızlı cd ve eğer net oyunlarına katılacaksanız iyi bir de modem gerekli. Windows 95 altında çalıştığından DirectX 5.0 grafiklerin görüntülenmesi için gerekli ve kurulumda isterseniz bunu da ayarlayabiliyorsunuz. Belki birimlerin çizimleri bazılarınız için fazla fantastik gibi görünebilir ama bence fena da sayılmaz. Efektlere gelince, ses efektleri hiç fena değil, patlama ve benzeri görsel efektler için de aynısı söylenebilir. En hoş detaylardan biri savaş esnasında tahrip olan birimlerin hurdalarının oldukları yerde kalmaları, uzun bir çarpışma sırasında ortalık gerçekten de savaş alanına dönüyor. Bunun haricinde haritada gerçek bir üç boyutluluk hakim ve bu kararlarınızı doğrudan etkiliyor. Sonuçta bu oyunda önemli olan ne kadar çok üretim yaptığınız, ya da ne denli güçlü bir üs kurduğunuz değil, birliklerinize nasıl kumanda ettiğiniz. Şahsen Realtime stratejilerin Doom oynamaktan farkı olmadığını düşünüyorum, ortalık patlamadan geçilmiyor ama kimin ne kadar usta bir komutan olduğu önemli değil, sonuçta en güçlü orduyla saldıran diğerini ezip geçiyor. Ancak bu oyunda durum farklı, düşmanınızın yarısı kadar akıllı davranmazsanız iki katı güçlü olmanız pek bir şey ifade etmez. Gerçek bir strateji istiyorsanız bu oyun sanırım sizi hayal kırıklığına uğratmayacaktır.





War Lord



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: SSI
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 100 MB HDD,
4X CD ROM Directx 5.0

Level CD 2/98

actua SOCCER



Featuring Alan Shearar

Büyük cesaret doğrusu



Oyunseverlerin karşısına onların beklentilerinin çok daha fazlasına rahatlıkla cevap verebilecek kalitede bir oyunla çıkan ve çoğu eleştirmen tarafından da uzun süre rakipsiz kalacağı açıkça ifade edilen Fifa'ya rakip olmayı denemek büyük bir cesaret. Bu riski göze alarak Actua Soccer 2'yi hazırlayan firma daha önce Virtua Soccer ve Euro 96'dan da tanıdığımız Gremlin Interactive.

Actua Soccer 2'nin üzerinde en çok durulan özelliği serinin ilk sürümünün iki yıl önceki başarısının baş mimarı olan ve de yeni nesil futbol oyunlarının standartlarını belirleyen motion capture teknolojisinin hayata geçirilişinde bu kez Alan Shearer gibi dünya çapında bir futbolcunun da rol almış olması.

Oyuna dahil edilen 64 milli takımın tümünün gerçek kadroları korunmuş. Müsabakalar günümüzde moda olduğu üzere 24 farklı statta yapılıyor. Milli takımların dışında kulüp takımlarının yer aldığı diğer liglerin olmadığı oyunda bu eksiklik kendi takımlarınızı yaratıp onlarla kupa ve lig müsabakaları düzenlemenizi sağlayacak seçeneklerle yamanmaya çalışılmış.

Takım kurma işlemi Fifa 98'den farklı olarak mevcut isimleri kullanarak değil de, formasına, tipine, boyuna ve hatta ağırlığına kadar tüm özelliklerini sıfırdan yaratacağınız futbolcularla gerçekleşiyor. Takımınızı aşırı güçlü hale getirmeniz onların dayanıklılık, şut, mücadele



gücü vb. özelliklerine yaptığınız her ilave sonrası biraz daha kısalan team pool adlı barla engellenmiş.

Cengiz Han ve futbol

Önceden hazırlanan üç takımın birinde Elvis, Cengiz Han, Stalin, Marx, Churchill gibi isimlerin yer alması, bir oyuncunun sahada pantolonla gezinmesi ve bir diğer takımda da futbolcuların hepsinin ejderha kafasına sahip olması oyunu biraz olsun eğlenceli hale getirmek için yapılmış ekleri oluşturuyor.

AC2, antrenman seçeneğiyle size sadece penaltı atışları veya tek kale maç yapma olanağı sunuyor. Bu noktada ortaya çıkan orjinal fikir antrenmanların normal statlar yerine ağaçların arasında doğa ile iç içe yapılıyor olması.



Bunun dışında bir diğer yenilik olarak oyundaki senaryoları gösterebiliriz. Size sunulan 12 senaryoyla istenen maçın önceden belirlenmiş kritik bir noktasında devralacağınız takımı galibiyete taşımanız.

Hemen belirtelim yıllardır Fifa oynayan biri için kontrollere alışmak epey zor oluyor. Yine de örneğin pas tuşuna ard arda iki kez basmanız Fifa 98'le benzer şekilde duvar paslarına olanak tanıyor.

Oyunda kamera açıları ok tuşlarıyla ayarlanabiliyor. Bu da sınırsız sayıda kamera açısına sahip olduğumuz anlamına geliyor. Buna ek olarak saha kenarında maçın canlı olarak gösterildiği dev ekranlar var.

Ne yazık ki kaleciler tam anlamıyla birer kumbara. Penaltılarda dahi bilgisayar tarafından yönetilmelerine rağmen bu vuruşlarda beşlikten abuk subuk goller yemeleri oyunu zevksiz hale getirmiş.

Gollerin tekrar gösteriminde şutun kaç metre uzaktan çekildiğini ve topun ağları hangi hızla sarstığını görebilmek oyuna renk katsa da gol tekrarlarının süresi oldukça kısa tutulmuş ve bu yüzden de golün hazırlanışı yerine sadece son şutu görebiliyorsunuz. Bu olumsuzluğa ek olarak ayrıca Kickoff 98'de de yer alan ve gollerinizi kaydetmenizi sağlayan seçenek de eksik.

Ne var ki sis, yağmur, kar gibi hava olaylarının grafiklerde yol açtığı değişiklikler Fifa'dan kesinlikle daha iyi. Örneğin karlarla kaplı sahada oyuncuların ayak izleri çıkıyor.

Olmasa da olur

Oyunda bir sürü yenilik var. Ama grafikler kaliteli bile olsa tahmin edildiği kadar büyüleyici değil. Aslında grafiklerden ve hatta oyundaki spikerlerden de önemli olan oyunun oynanış şekli. Kombine ataklar geliştirmek, inanılmaz goller atmak hemen hemen imkansız. Oyun kısa bir süre sonra tek kişilik maçlar için epey sıkıcı olmaya başlıyor. Tek tesellimiz seri bağlantı, Internet vb. gibi tüm çoklu oyuncu seçenekleri bulunması. Yazının başında oyunun Fifa'yla aynı zaman dilimi içinde piyasaya çıkışını büyük bir cesaret olarak yorumladık ama herkesin keyif alamayacağı bir oyunu övmenin de bir anlamı yok. Actua Soccer 2 uzun süre oynanabilecek tipte bir oyun değil.

Ozan Ali Dönmez



LEVEL KARNESİ

SPOR

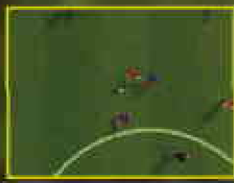
Firma: Gremlin

Pentium 75, 16 MB RAM, 75 MB HDD, 2X CD ROM



Eski bir dost





Güzel günlerdi onlar. Ne de olsa daha ortada Fifa adı bile olmamasına rağmen zamanın şanslı Amigacılarının başında saatlerce oturarak bıkmadan usanmadan turnuvalar düzenleyebilecekleri müthiş zevkli bir oyun vardı. Aradan uzun yıllar geçti. Bu yıllar boyunca Kickoff, ayakta kalabilmek için bilgisayar dünyasındaki inanılmaz teknolojik gelişmelere paralel olarak büyük bir değişim gösterdi ve üstten gösterilen ufacık adamların yerini 3 boyutlu futbolcuların aldığı, texture kaplı grafiklere sahip bir oyun haline geldi. İşte Anco firmasının ürünü Kickoff 98 de artık çoğunun adlarını bile hatırlayamadığımız bu Kickoff'ların en sonuncusu.

Oyunun yarı Almanca yarı İngilizce! kurulumu tamamlandıktan sonra karşımıza çıkan kısa demo gerçekte tatmin edici kalitede olmasa da en azından Actua Soccer 2'nin futbolla uzaktan yakından alakası bulunmayan demosuyla kıyaslandığında kabul edilebilir bir hal alıyor.

Oyunda 120 ülkenin milli takımları bulunuyor. Takımlar yer aldıkları kıtalara göre sınıflandırılmışlar. İlginç olan Türkiye'nin, Azerbaycan'ın Avrupa takımları arasına sokulduğu bir listede Austral-asia grubunda yer alması. Aslında bu kısımda bizi en çok ilgilendiren, Almanya dışındaki kadroların gerçek isimler kullanılarak hazırlanmış olması.

KO98'in editörü oyuncuların dış görünüşünü ve isimlerini değiştirmeye yarayan temel seçenekleri içerse de yeni takımlar kuramayacak olmanız oyunun bu yönüyle benzerlerinden biraz daha zayıf kalmasına yol açmış.

Futbol sevgi, barış ve dostluktur

Ana menü pek çok kupa ve lig çeşidi barındırıyormuş gibi gözüküyor. Ama içerik bakımından bunların çoğu birbirinin aynı. Özetle "Friendly" dostluk maçları yapmanıza, "Warm Up Friendly" bir öncekinden farklı olarak dostluk maçlarının bu kez antrenman sahasında oynanmasına, "Quick Start" karşı karşıya gelecek iki takımın bilgisayar tarafından belirlenmesine, "World Cup" 8 grupta yer alan 32 takımdan birini seçerek dünya kupası mücadelesindeki yerinizi almanıza, "Cup Competitions" kendi seçtiğiniz takımların yer aldığı bir kupa, "League Competitions" ise kendi seçtiğiniz takımlardan oluşturulacak bir lig düzenlemeye, "Anco Challange" da toplamda 30 ülkeyle maç yapacağınız turnuvayı başlatmaya yarıyor.

Kickoff 98 gerek önceki sürümlerinden, gerekse AC2'den daha yüksek bir oynanabilirliğe sahip. Bu da bize oyunu beğendirtebilecek en büyük etken. Alışılagelmiş zorluk ayarının dışında maçın oynanış hızını kurcalamaya yarayan seçenek işinizi epey kolaylaştıracaktır.

Oyunun antrenman kısmının içerdiği penaltı, korner, frikik, dripling vb. seçenekleriyle zengin hale getirilmiş olması bu çalışmaları tahmin ettiğinizden daha zevkli hale getiriyor. Ayrıca antrenman sahalarının tıpkı Actua Soccer 2' de olduğu gibi ormanın ortasına kurulduğunu da belirtelim.

Futbolcu çizimleri ise ne yazık ki aynı rakibinden daha sade (Hatta bu yüzden çizimler oyuncular olmaları gerekenden daha genç gösteriyor). Buna rağmen nasıl oluyorsa oyun Windows altından çok yavaş çalışıyor ve sizi daha hızlı DOS sürümünü kullanmaya zorluyor.

Sarsılan ağlar, ikili mücadelelerde zeminde oluşan çizikler, arkadaşlarından pas almak için işaret veren futbolcular ve spiker sunuşlarına ek olarak zaman zaman arka planda stat hoparlörlerinden yapılan anonslar oyunun küçük ama güzel ayrıntıları olarak dikkat çekiyor.

. Bunlar dışında hava koşullarının zemine etkisi ile ilgili ayrıntılar biraz daha kısıtlı bırakılmış. Bu yüzden de oyunda sadece kuru, ıslak ve normal zemin seçenekleri yer alıyor.

KO98'de kalecilerin maç içinde çok daha aktif olduğunu, bazen bir libero gibi görev yaptığını görüyoruz. Yine de onların yanlış yer tutmaları ve bu yüzden de kolay goller yemeleri engellenememiş.

[illegible]

Sonuç Actua'nın grafiklerinin bazılarınızın daha çok hoşunuza gidebilecek düzeyde olduğu. Oysa oynanabilirlik ve size verebileceği zevk göz önüne alındığında KO98 bir adım öne çıkıyor. Aslında Kickoff'la Fifa arasında yapılacak bir karşılaştırma her zaman rahatsız edici olsa da size ufak bir uyarı: Fifa 98 hala PC ekranlarındaki futbol sahalarının tek hakimi.

Ozan Ali Dönmez



LEVEL KARNESİ
SPOR

Firma: Anco
Pentium 75,
16 MB RAM, 4X CD ROM

TAM ÇÖZÜM

ZORK
The Grand Inquisitor
Hiç Bitmeyen Serinin Yeni Üyesi

Port Fozzle

Hoparlörlerin yanından sola dönüp Port Fozzle'a gidin. Balıkçının dışındaki alet ile hoparlörlerin sesini en üst seviyeye çıkartın. İçeriden balıkçı kadının sesini duyunca hemen soldaki balığın yanındaki



bi... nayı alın. İskelenin üzerindeki vinci çalıştırın. Bira kutusunun plastik parçasını vincin ucuna asın ve vinci aşağıya gönderin. Kararlılığımız karşısında dayanamayan balık, başını alıp gidiyor, bize gönderdiği kutudan ise oyun boyunca bize eşlik edecek olan sihirli lamba çıkıyor. Lambayı alıp kasaba girişinin sağındaki lamba tamircisi. (maceracı, kumarhane sahibi, ispiyoncu vs.) Jack'a gidiyoruz. Kapıyı açmamakta direnen Jack, kapıya lambayla vurduğumuzda bizi içeri alıyor. Dışarı atılınca tekrar kapıyı çalın ve Jack'in purosunu alın. Kasabada biraz dolaşın. Sokağa çıkma yasağı yüzünden herkes evine kapanmış, bizi de içeriye almaya niyetleri yok.

Grand Inquisitor'ün konuşan bebeklerini bulunca, sigarayla bebeği yakın, hemen arkanızdaki fıçıya girin ve sahtekar Jack'in başına gelenleri seyredin. Jack'in dükkanına gidin ve lambanızı alın. Kasabayı terkedin ve oyuna başladığınız yerden kaleye gidin. Soldaki sayacın yanından ipi alın ve geri dönün. Hoparlörlerin sağından gidip kuyuya ipi bağlayın. Aşağı inin. Demodan sonra kovanın içindeki jetonu alın. Artık büyü kitabımız da olduğuna göre, kapıyı REZROV büyüsüyle açın ve içeri girin.

Crossroal's

Hemen solunuzdan, yerdeki ejderha totemini alın. Sağdaki camekanı açın. Çekici alıp camekanı kapatın ve çekiçle camı kırıp kılıç ve haritayı alın. Pembe çiçekli ağacın üzerinde IGRAM büyüsünü kullanın. Geri dönüp Dungeon Master's Lair'e gidin. Çalıları kılıçla kesin.

Dungenon Master's Lair

Sağdaki dolabı açıp içinden küreği ve THROCK büyüsünü alın. Buradan geri dönüp GUE Tech'in kapısına gelin ve kapıyı REZROV büyüsüyle açın.



Gue Tech

Uçurumun yanına kadar ilerleyin. Sağdaki sütun oyundaki ilk bilmecemiz. Amacınız alt,üst ve ortadaki resim parçalarını doğru sıraya sokmak. Hiç de zor değil. İlk sütunu çözünce aradaki boşluk kapanıyor ve aynı türde bir başka bilmeceyle karşılaşıyoruz. Son bilmeceyi de çözünce ortaya bir pencere resmi çıkıyor. Üniversiteye bu pencere resminden giriyoruz. Havuzun arkasında sonsuza kadar devam eden bir koridor var. Koridorun girişinde yukarıya bakın ve INFINITE yazısına IGRAM büyüsünü kullanın: böylece sonsuz koridor "sonlu" koridor olacak. Bu arada, üniversiteye pencereden girerseniz, üniversitenin geçmişteki haline gidersiniz. Siz kapıdan çıkın ve yıkıntı halindeki üniversiteye geri dönün. Sağdaki molozları kürekle kazıp KENDALL büyüsünü alın. Crossroads'a dönün ve metroya girmek için jetonu turnikenin üzerinde kullanın.

Metro

Metro sistemini gösteren plana KENDALL büyüsünü kullanın. Hades'i seçin ve arkadaki platforma çıkıp metronun gelmesini bekleyin. Hades'e gelince, bankta oturan adamın okuduğu kitaba bakın ve elinden kazı-kazanı alın. Bu kazı-kazan oyununun kötü tarafı, kaybederseniz ruhunuzdan olmanız. Kazanmak için ortadaki yeşil nesneye kadar yolunuzu çizmeniz gerekiyor. Kazanmak pek zor değil. Bilmeniz gereken, ortadaki nesnenin üstünden ve solundan dolaşıp, son kazıdığınız karenin de nesnenin altındaki kare olması gerektiği. Kazandığınız 500 Zorkmid'i, GUE Tech'teki soldan ikinci makinada bozuk paraya çevirmeniz lazım. Şimdi metro ile Flood Control Dam 3'ye gidin. Buradaki makinaya bozuk para koyup zarf açacağını alın. Sağdaki boruya bakıp yerdeki yosuna THROCK büyüsünü kullanın ve

alın. Baraj kontrol panelindeki kitaptan GOLGATEM büyüsünü alın ve barajın kapalı olan kapağına REZROV büyüsü yapın. Bütün kapakları açınca soldan 1. ve 2. düğmelere basın ve bütün kapakları kapatın. Buradaki işimiz bitti, şimdi GUE Tech'e gidin.



Gue Tech

NOT: Etrafta gördüğünüz gramofona benzeyen aletler ışınlama cihazları. Alt taraftaki boşluğa elinizdeki haritayı koyarsanız, önceden gittiğiniz yerlere kolaylıkla ulaşabilirsiniz.

Sağdaki şeker makinasının altındaki deliğe Frobozz elektrikli vakum makinasını (elektrik makinasına benzeyen alet) takın. Üstteki deliğe para atıp Zork Rock şekerinin



düğmesine basın. Sıkışan şekeri almak için vakum makinasını çalıştırın ve kapağını açıp içinden şekerinizi alın. Şekeri soldaki içecek



makinasına koyun ve para atıp Blant Classic düğmesine basın. Şimdi acele etmelisiniz, hemen "sonlu" koridora girip ilerdeki 12 bölmeli dolabın ortadan 2. bölmesine patlayan şekerinizi koyup olay mahallinden hızla uzaklaşın. Patlamadan sonra açılan dolaptan kartı alın. Geri dönüp şeker makinasına bir para atıp 11 numaraya basın. Tam arkanızdaki sandviç makinasına para atıp en sağdaki bölmeden OBIDIL büyüsünü alın. Dolabın yanına gidip açılan bölmeden Z-pill'i alın. Kitaplardan birisinde büyü hazırlanmasına dair bir yazı var. Bunun üzerinde KENDALL büyüsünü kullanıp gerekli bileşimi bir tarafa not edin. Soldaki kapının yanındaki alette kimlik kartını kullanın. İçeriye girip köprünün iplerini kılıçla kesin. Karşı tarafa GOLGATEM büyüsü yapın. Karşıya geçince soldaki kutudan boş bir büyü kağıdı alın ve biraz önce not ettiğiniz sırada makinalara (hangi makinanın ne olduğu üstlerinde yazıyor) kağıdı sokup BEBURTT büyüsünü hazırlayın (Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmogrification). Hazırladığınız büyüyü ve OBIDIL büyüsünü spell checker'a koyun. Burada Crossroads'a geri dönün ve kuyudan indiğiniz yerin sağındaki ağaca BEBURTT büyüsünü kullanıp düşen büyülü kağıdı alın. Şimdi Dungeon Master'ın evine gidin.

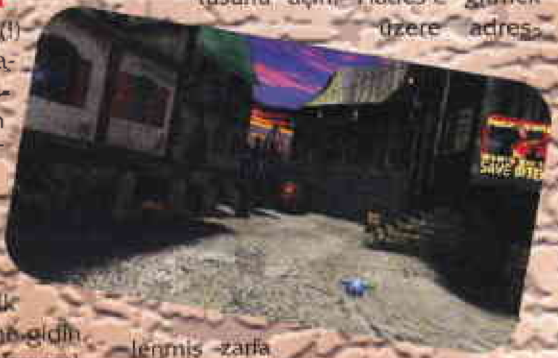
Dungenon Master's Leir

Yağda kızarmış yumurta (!) şeklindeki çiçeklerin karşısındaki ısırgan snap dragon çiçeğine z-pill'i verip uyutun ve kılıçla kesin. Evin arka tarafındaki pencerenin altındaki mantara THROCK büyüsü yapın, üzerine snap dragon'u koyun ve çekiçle mantara vurun. Büyünün ilk yarısını aldık, şimdi evin önüne gidin. Blues seven garip kapı içeri girmemize izin vermiyor. Biz de kapının solundaki kütüğe puroyu, sağdaki kadehe birayı koyup, elimizdeki büyü kağıdını biranın üzerinde kullanarak kapıyı saf dışı ediyoruz.

Evin içinde kitaplıkları araştırarak hem bilgi sahibi oluyoruz hem de fudge, jar of firebugs ve lard'ı buluyoruz. Telefondan 100 yıllık mesajları dinleyip, o acayip ağacın üzerinden bardağı alıyoruz (sağda). Dışarı çıkıp arı kovanına lard'ı sokun ve kovanı kılıçla kesip balı alın. Geri dönüp ağacın üzerine fudge, jar, lard, bardak ve balı koyup WASTARD büyüsünü ve bardağı alın. Paravanın arkasındaki yürüyen kaleye OBIDIL büyüsü yapıp içeri girin. Kalenin kalbine bağlı NARWILLE büyüsünü alın. Yatak odasına geçin ve pencerenin üzerindeki büyünün ikinci yarısını alın. Aynanın içine girip eşyaları yakından incelemenize ya-



rayan alete büyünün iki yarısını da koyup birleştirin. Tekrar aynadan dışarı çıkın. Dolabı açın. Zaman tünelinin üzerinde NARWILLE büyüsünü, Griff'in üzerinde (hani şu bulduğumuz totem halindeki ejderha) YASTARD büyüsünü kullanın. Evin arka tarafından GOFLE büyüsünü alın. Bunu şimdiki zamana getirmemiz lazım, ama zaman tünelinden eşyalar geçemiyor. Mantığınızı rafa kaldırın. Evin önündeki posta kutusunu açın. Hades'e gitmek üzere adres-



lenmiş zarfa büyüyü koyun. Zarfı tekrar kutuya koyun, kutuyu kapatın ve sağındaki bayrağı kaldırın. Posta hizmetleri sağolsun. Zaman tünelinden geçip şimdiki zamana geri dönün. Şimdiki durağımız Hades.

Hades

Cehennemdeki telefonların kullanım kolaylığı açısından ünlü olmadığı kesin. Burada bir tuşa basmak için bir başkasını kullanmanız lazım, kadını dinlerseniz bunları öğrenebilirsiniz. Ben yine de size bunları vereyim: 3'e basmak için 7, 4 için diyez, 1 için 8, 2

için 6, 5 için 7. Cehenneme girmek için 4 soruyu cevaplamanız lazım. Soruları duymak için 8'e (veya 6'ya) cevapları duymak için 2'ye basın. Soruların cevapları sırasıyla 2,8,0 ve 5. Sorulara doğru cevap verince gelen yakışıklı kürekçiye iki altın verirseniz sizi cehenneme götürecektir. Cehennemin kapısının yanındaki posta kutusundan geçmişten kendinize attığınız zarfı alın. Peki bu kadar akıllıca kapatılmış bir zarfı nasıl açacaksınız? Tabii ki harika zarf açacağınızla. İşte GLORF büyüsü. Şimdi aşağıya indiğiniz kuyunun yanına gelin ve ipin üzerinde GLORF büyüsünü kullanın. İpi alın ve GUE Tech'teki Spell Lab'e (büyü makinalarının olduğu yer) gidin. SNAVIG büyüsünü Spell Checker'dan geçirip kullanılır hale getirin. Şimdi metroya binip Monastery'ye gitme zamanı.



Monastery

Soldaki tavandaki deliğe tırmanmak için ipi kılıcın üzerinde kullanıp kılıcı yukarıya atın. İşte ünlü Totemization cihazı. Sağdaki düğmeleri kullanarak gidiş yönünü The Hall of Inquisition'a çevirin. Üzerinde sarı ışık yanan vanayı kapatın ve SAVE edin (ne olur ne olmaz). Yeşil ışık yanan paneldeki kolu çekin ve totemlemization'ın tadını çıkarın. Ayağa kalkınca düştüğünüz sandığın içinden Lucy'nin totemini alın. Kapıdan dışarıya çıkıp soldaki makinayı açın ve ortadaki çekici alın. Geri dönüp kapıya çekiçle vuran robotun olduğu sergide sağdaki kolu çekin ve düğmeye basın. Kırılan çekicin yerine sizdeki minik çekici koyun ve tekrar düğmeye basın. Açılan zaman tünelinde NARVILLE büyüsünü ve Lucy'nin üzerinde YASTARD büyüsünü kullanın.

Geçmiş Zaman Olur Ki...

Sonradan Jack'in lamba tamir dükkanı olacak olan bara girin. İlerdeki masadan kumar kağıtlarını alın. 4 numaralı kağıdı dart tahtasının oralarda dolaşan sinirli adamla ... kullanın. İşte 5 numaralı bir kağıdınız oldu. Kağıtları aldığınız masaya dönün. Buradaki bilmece çok basit bir matematik işlemi. Yapmanız gereken 5 / 1 - 2 - 3 sırasında kağıtları deliklere sokmak. Bunu başarınca Jack ile hepimizin bildiği taş-kağıt-makas türü bir oyun oynuyorsunuz. Yalnız bu oyunda ateş-su-inek düdüğü kullanılıyor ve soyunmasına oynanıyor, onun için SAVE edin. Şansınız yaver gider de kazanırsanız ilk büyülü eşyanız olan Cube of Foundation'ı alıyorsunuz. Tam bu sırada olay mahalline intikal eden yürüyen kaleye girip, kübü ait olduğu yere yerleştirin. Zaman tünelinden geçip geri dönün ve Hades'e gidin.

Hades

Karşıya geçince kayıkçının üzerinde SNAVIG büyüsünü kullanın ve gardiyanın yanına gidip Acheron'un çalışma kağıdını basın (önce SAVE edin). Kapıdan geçip soldan Brog'un totemini alın. Tüneli NARVILLE ile açıp Griff'i YASTARD'la yollayın. Griff'in gidebildiği tek adaya gidip tırnağı itin. Diğer adacıklardan plastik bot, plastik kukla ve pompayı alın. Ejderhanın kafasına gidip burun deliklerine bot ve kuklayı koyup pompayla şişirin. Ağızdan içeri girip altın dişi ve hindistan cevizini alın. Aşağıdan atılan ipi ejderhanın dişine bağlayın. Adam kayıp düşünce ipi alır, botun içine hindistan cevizini koyun ve dışarı çıkıp ipi kuklaya ve bota bağlayın. Tekrar içeri girip kuklayı dişle patlatın ve hemen dışarı kaçın. Botu ve hindistan cevizini bulunca gelen kalenin içindeki yere hindistan cevizini yerleştirin ve tünelden geçin. Hades'ten çıkmak için iki kafalı yaratığa SNAVIG büyüsü yapın ve kayıkçıya parasını verin. Şimdi Dungeon Master'ın evine gidin.

Dungeon Master's Lair

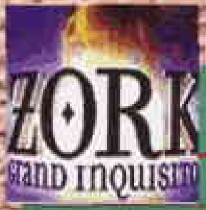
Evdeki zaman tünelinden Brog'u yollayın (NARWILE, YASTARD). Gidip iki meşaleyi de alın. Geri dönüp evin kapısındaki tahtaları sökün. İçeri girince aşağı inip sağdaki taşları yiyin, soldan bir yumurta alın. Yukarı çıkıp yumurtayı kaba koyun ve meşaleyle yumurtayı pişirin. Pişmiş yumurtayı alın ve aşağı inip soldaki açıklığa yumurtayı atın. Bilmeceyi çözmek yerine tırnağıyla parçalayın. Kurukafayı alıp kaledeki yerine yerleştirin ve geri dönün.

Büyü Geri Geliyor

Sağda ve yukarıdaki hava deliğinden Jack'le size bir büyü verene kadar konuşun. Zarf açacağıyla havalandırmanın sağ altındaki vidayı gevşetip büyüyü alın. Geri dönüp duvardaki kağıdı alın. Büyüyü kapının üzerinde kullanın. Kağıdı kapının altından ittirin ve açacakla delikteki anahtarı düşürün. Yerdeki kağıdı çekip anahtarı alın ve anahtarla kapıyı açın. Çok klasik. Soldaki kontrol panelinde Jack'in hücresini (3 FAB) açın (bu her oyunda değişebilir, o yüzden soldaki planı iyice inceleyin).

Şimdi yürüyen kaleye girip üç eşyayı da alın ve büyücü kadının verdiği kağıdı büyü kitabında kullanın. Artık elinizdeki bütün büyüler tersine döndü. Kuleye doğru gidin, sağdaki asker kulübesine VORZER büyüsü yapın. Elektrik atlamasının olduğu yerde MARGI büyüsünü kullanın ve soldaki fişi çekip elektriği kesin. Kılıçla yolunuzu açın ve kulenin dibindeki kutuya kurukafayı yerleştirin. Yukarı tırmanın, ilerleyip küp şeklindeki boşluğa kübü yerleştirin. Yukarı çıkmaya devam edin en tepede sağa hindistan cevizini yerleştirin, sola da lambayı koyun. SAVE edip yukarıya çıkın ve sağdaki teli kılıçla kesin. Bir aşağı inip hindistan cevizinin üzerinde kitabın en başındaki büyüyü kullanın (şimdi adını hatırlayamadım). Geçmiş olsun, oyun bitti. Yerim kalmadığından hiç muhabbet edemedik, kusura bakmayın. Artık bir dahaki yazıya kaldı.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Firma: Activision

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM



I-war

Saltlake Konfederasyon Uzay Üssü, 2268

Haziran 12.

Konfederasyon CNV-301 saldırı gemisi kumandanı olarak ilk a-yımı bugün doldurdum. Şu ilk ay fazla sıcak çatışmaya girdiğimizi söyleyemem, sadece kontrolden çı-kan birkaç katil mayınla ve birkaç ba-ğımsız ordu gerillasıyla uğraştık. Bu da benim gemiye alışmam için iyi bir fırsat oldu. Kontrolleri akademide uç-



tuğu-muz si-mulas-yonlara hiç ben-zemi-yor, bu-nu ilk çarpış-mam-dan sonra anladım. İlk görevimiz Saltlake uzay üssünden ayrılıp Jupiter yörüngesin-deki rutin devriye uçuşunu yapmaktı, bu yüzden doğrultumuzu Jüpiter L4 atlama noktasına çevirdik ve motorlara tam güç verdik. Yaklaşık onbeş saniye sonra neden akademi-deki hocalarımızın "asla atlama nokta-sına bir Dreadnought ile yüksek bir hızla yaklaşmayın" dediklerini anla-dım. Atlama noktasına 500 metre ka-la Jupiter'den gelen bir başka gemi hiper-uzaydan çıktı. Ve ne olduğunu anladığımızda, onların komuta mer-kezi, bizim geminin motor dairesine girmişti. Neyseki her iki taraftan da kayıp olmamıştı. Ama sonuçta akade-mide elde ettiğim tüm rütbeler benden geri alındı. Bu acı tecrübeden sonra altımdaki geminin bir avcı uçağı değil, 200 metrelik bir savaş gemisi olduğunu ve bütün sistemlere alışma-dan hiçbir kuralı çiğnememem gerek-tiğini anladım. Tabii ki şimdilik. Neyse, kumanda panelindeki tuşla-rın ne işe yaradığını bir yerlere yaz-mıştım, personele rezil olmadan şuna bir daha göz atsam iyi olacak:

F1 : Komuta konsolu, burada görevimizle ilgili brifingi ve hangi görevlerin tamamlandığını görebi-lir, bilinen evrendeki bütün sis-temlere bakabili-rim. Ayrı-ca konso-lun sağ



üstündeki **REM** tuşuyla, komuta mo-dülü olmayan hedef olarak aldığım bir başka CNV sınıfı gemiye uzaktan ku-manda edebilirim.

F2 : Navigasyon konsolu, genellik-le gemiyi buradan idare ederim. Çün-kü çoğu sistemi aynı anda gözönünde bulundurmak için en ideal kontrol noktası burası. Aşağıda solda radarda-ki kontakların türünü ve uzaklığını gö-rebilirim. Yeşil dost, kırmızı düşman, sarı ise henüz tanımlanamamış cisim-lerdir. **M**'ye basarak hedef türlerini değiştirebilir, **Ö** ve **Ç** ile kontaklar ara-sında geçiş yapılabilir ve **X** ile bir son-raki göreve bakılabilir. **L** ile gemi ışık hızına çıkar, özellikle 20 km.'den uzaktaki hedeflere daha çabuk ulaş-mak için gerekli bir sistem. Ayrıca ge-minin çok gelişmiş bir otomatik pilot sistemi var. **F5** ile durma, **F6** ile hede-fe belli bir mesafede yaklaşmak,**F7** ile hedef ile belli bir formasyonda uçmak için, **F8** ile hedefle kenetlenmek için,**F9** ile de hedefle aynı hız seviye-sine gelmek üzere otomatik pilot ayarlanabilir. Bir otomatik pilot siste-minden diğerine geçmek için önce **ESC** ile eskisinden çıkmak gerektiği-ni hep unutuyorum, buna daha fazla dikkat etmem lazım.



F3 : Savaş konsolu, tüm silah sistemlerini buradan yö-netebilirim, ama savaş-ları navigas-yon panelinden yönetmek daha kolay geliyor. **Q** ile en son saldıran gemiyi, **W** ile en yakındaki silahı, **R** ile en ya-kındaki düşmanı, **T** ile hedef imlecinin yakınındaki hedefi seçer, **ENTER** ile silah sistemlerini, Backspace ile füze sistemlerini seçer ve **SPACE** ile ateş ederim. Çok basit. **O** ile geminin kal-kanlarına 1 saniyelik aşırı bir yüklen-me yapılabilir, böylece tehlikeli çar-pışmalardan en az hasarla kurtulma şansımız olur, ama bu sistemi tekrar kullanabilmek için bir süre geçmesi gerekir. **Del** ile ısı güdümlü füzeleri şaşırtmak için flare atılabilir.

F4 : Mühendislik konsolu. Gemini aldığı her türlü hasarı buradan gözle-yebilir, dört mühendis grubunu isteni-len sistemleri onarmak üzere görev-lendirilebilir. Bunun için aşağıdaki sis-temlerden en hayati olanlarını tutup yukarıya sürüklemem yeterli. Her zaman için motor ve güç sistemleri i-le geminin kalkanlarını ilk olarak tamir etmek daha önemlidir.

Göreve çıkmadan önce şu kontrol-lere bir göz atmak iyi oluyor, ama ödüm de kopmuyor değil hani. Perso-nelden birisi bu kontrolleri görecek olursa rezil oluruz...

- Kaptan, merkez üsten yeni görev için bilgiler geliyor, size aktarmamı is-ter misiniz?

- Hı? Ha? Yok, ben kumanda konso-lundan bütün mesaj ve brifingleri gö-rüyorum zaten.

- Anlaşıldı. Aa, komutanım cebiniz-den bir kağıt düştü.















- Ne kağıdı? Ha, o mu? Dünyadan mektubum gelmiş de, o yüzden şeyetmiştim ben...
- Peki komutanım, hayırlı olsun (mektupmuş, bizde yedik sanki).
- Hadi bakiyim, fazla konuşma da işine bak (Ulan nereden uydurduk şimdi mektubu, 23. yüzyılda mektubun işi ne?)

Sir, All Systems On Line

Öyle uzak durmayın sevgili okuyucular, şöyle oturaklı ve kazık kadar zor bir uzay simulasyonu arıyorsanız yamacıma gelin de kulaklarınızı açıp iyi dinleyin. I-War bir Tie-Fighter veya Wing Commander klonu değil. Oynanış biçimi ve oyun içindeki çeşitli atraksiyonları ile oldukça değişik ve bir o kadar da zor bir oyun. Tabii bol bol dogfight, plazma topları, füzeler ve uzaya saçılan metal parçaları bu oyunda da var ama, uzay gemisi simulasyonu olayına yeni bir boyut kazandırdığı da kesin. Mesela ilk görevde henüz bir geminiz yok, sizin gidip eski bir savaş alanındaki hurdalar arasından kendinize sağlam bir gemi gövdesi arıyorsunuz. Peki gemimiz yoksa uzayda nasıl dolaşıyoruz? Şöyle ki, yönettiğimiz geminin kumanda odası ana gövdeden ayrılıp serbestçe uçabiliyor, ama savunma ve saldırı sistemleri ana gövde üzerinde olduğundan düşman ateşinden kaçmak için sadece manevra yeteneğinize güvenmek zorunda kalıyorsunuz. Bu şekilde savaş alanında kendinize uygun bir gövde ararken, buranın oyunun başındaki hayvani demoda (var mı böyle bir şey ya, adamlar ilk CD'yi sadece giriş demosuna ayırmış) anlatılan ve ünlü komutan Jefferson Clay'in hayatını feda ederek 1500 silah arkadaşını kurtardığı savaşın geçtiği alan olduğunu anlıyorsunuz. Şu tesadüfe bakın, bulduğunuz gemi gövdesi de Clay'in gemisi çıkmasın mı? Beş yıl önce yediği darbe yüzünden hala kendi ekseni etrafında dönmekte olan gemiyi durdurabilmeniz için gemi gövdesini hedef olarak seçtikten sonra kumanda panelinden uzaktan kumanda **(REM)** seçeneğini seçip geminin dönüşünü durdurmalı ve kenetlenme otomatik pilotunu seçerek **(F8)** gemiyle birleşmelisiniz. Zaten asıl cümbüş bundan sonra başlıyor ve devre dışı olması gereken bütün katil mayınlar çalışıp üzerinize saldırıya geçiyorlar.

Bir diğer yenilikte, oyun sırasında demoların olması. Mesela, Clay'in gemisini bulduğunuzda ve kenetlendiğinizde demo çıkıyor, böylece önemli bir şey yaptığınızda haberiniz oluyor. Daha önce böyle bir şeyi sadece Assasin 2015 adlı oyunda görmüştüm. Onda da bu demolar oyunun akışını kesintiye uğratmaktan başka bir şeye yaramıyorlardı.

Dünya konfederasyonu adına (diğer adıyla Commonwealth) savaşan bir komutan olarak amacınız, federasyon sınırları içindeki korsan hareketlerini engellemek. Oyunun başındaki demodan da anlayacağınız üzere karşınızdaki grup (Independence Fighters), birkaç korsanın bir araya gelip, para kazanmak için oluşturduğu ufak bir organizasyon değil. Aksine tamamen koordinasyon içinde ve usta pilotlardan oluşan bir gerilla kuvveti. Ve sonradan öğreneceğiniz üzere olayların arkasında başka güçler var. Filmlerde olduğu gibi, oyunlarda da entrika olması hoşuma gider. Öyle "ay bak şimdi şu adam var ya, işte o bizim peşimizdeki esas kötü adam çıkacak, ay ne çok şaşırdım" gibisinden sonu ta en başından tahmin edilebilen oyunlar oynamaktan bay geldi. Oyunun konusu hakkında fazla da ipucu verip bütün zevkinizi kaçırmak istemem ama, hani şu beş yıl önce ölen komutan Jefferson Clay var ya, o da aslında tam olarak ölmedi, yani aslında öldü de, başka bir şekilde, çok yakınlarınızda yaşıyor... Daha fazla ipucu yok, oyunu oynayıp neler olacağını kendiniz görün.

Undock Confirmed, Get Ready for Jump Speed

I-Wars, en düşük konfigürasyonlarda bile çalışacak şekilde programlanmış. Bu nedenle Wing Commander 5'teki gibi mükemmel grafik ve efektler beklemeyin. Ama bu demek değildir ki grafikleri çok kötü, grafik tekniği olarak Privateer 2'ye oldukça benziyor, oynanış hızı da oldukça iyi. Böylece 3Dfx kartı, Pentium 200 küsuru olmayan azınlık da oyundan zevk alarak oynayabilir. Seslere ise diyecek yok, arkanızdan giderek yaklaşan bir geminin sesi sizi strese sokacak kadar gerçekçi.

Sonuç olarak bu oyun, WC5'i çalıştıracak güçte sistemi olmayanlar için, şu an piyasadaki en sağlam uzay simulasyonlarından birisi.

Mutlaka görün.

Sinan AKKOL

I-war

LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Firma: Infogrames
Pentium 100,
16 MB RAM, 4X CD ROM

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Kalabalık : Undermountain'a girecek yeni biri haa!
(Yükselen kahakahalar)
Kahraman : (Sesssizdir, gözleri ileride yürür)
Kalabalık : Pek de gençmiş, vah vah, deli galiba (Daha yüksek gülüşmeler)
Kahraman : (Sesi buz gibidir) Yawning Portal burası mı ?
Kalabalık : Hayır, domuz ahırı (kahkahalar), görmüyor musun, tabii burası, içeri girmeyeceksin değil mi?
Kahraman : (Hafifçe gülümser, içeri girer)



Klasik AD&D FRP'leri uzunca zamandır ortalarda yoklardı. DTU özlemimizi en sonunda gideriyor. Forgotten Realms, Waterdeep şehri, Khelben, Undermountain, hepsi yerli yerinde duruyor. Anlatacak öyle çok şey var ki... Sözü uzatmadan karakter yaratma işine geçmek istiyorum. Önce kim olduğumuzu bulalım, gerisini sonra düşünürüz.

WELCOME TO MY WORLD, WHERE MAGIC RULES AND DRAGONS FLY.

İşe ırkımızı belirlemekle başlayalım. Seçilebilecek ırklar ise:

Humans: Bildiğimiz sizin, bizim gibi insanlar işte. Forgotten Realms'de nüfusları en sık bulunan, tek dezavantajları yalnızca tek bir mesleği seçebilmeleri olan insanlar...

Elves: İnce ruhlu, sanata düşkün, ince yapılı, çok çevik, büyüye, ok ve kılıç kullanmaya çok yatkın, Forgotten Realms'de çok eski zamanlardan beri varlığını sürdüren bir ırk.

Half-Elves: Gönüllerini Elf'lerin çekiciliğine kaptıran insanların (Belki de tam tersi!) iki kanı da taşıyan evlatları. Pek çok farklı özelliği bünyelerinde barındırmaları onların pek çok meslek kombinasyonuna bir arada sahip olabilmelerini sağlamış.

Drows (Başka bir deyişle Dark Elves): Elf'lerin yer atında yaşayan, nefret dolu kuzenleri. Her ne kadar adları Realms'de korkuyla anılsa da ufak bir kısmı yaşadıkları dilden dile dolaşan kahramanlar olarak ün yapmış...

Dwarves: Çoğunlukla yer altında, kendi toplumları içinde kapalı yaşayan, kısa boylarına karşın, savaşmakta çok yetenekli, demircilikte harikalar yaratan varlıklar. Büyüye olan ilgi ve becerilerinin azlığı, onların büyücü olabilmelerini engellemiş.

Halflings: Minyatür bir insanı andıran yapıları, çeviklikleri ve sapan benzeri uzun menzilli silahları kullanmada olan başarıları ile dikkati çeken, Forgotten Realms'in en şirin ırklarından bir tanesi. Tıpkı Dwarf'lar gibi büyüyle araları pek iyi olmamış.

Irkınızı ve cinsiyetinizi belirledikten sonra mesleğinizi ya da mesleklerinizi seçmeye başlayabilirsiniz:

Fighters: Kendilerini dövüşe adamış,kılıç ya da oklarıyla yaşayan savaşçılar.

Clerics: Tanrıların yer yüzündeki temsilcileri. Koruma ağırlıklı büyülerini ve dövüş yeteneklerini bu amaçta kullanan rahipler.



Mages: Kendilerini korumak ve düşmanlarını alt etmek için büyü güçlerini kullanmaktan kaçınmayanlar: Forgotten Realms'in gizemleri araştıran büyücüleri.

Thieves: Gölgelerin ardında sessizce işlerini yürüten, ele avuca sığmaz hırsızlar.

Sıra geldi karakterinizin özelliklerini belirlemeye:

Strength (güç): Savaşçıların başta gelen özelliğidir. Yüksek güç, vuruş şansına ve hasar verme şansına bonuslar verebilir.

Dexterity (çeviklik): Hırsızların en önemli özelliğidir. Rakiplerinizin size vurma şansını azaltır ve ok atışlarında başarınızı arttırır.

Constution (dayanıklılık): Yaşam enerjinizin level atladıkça normale oranla daha çok artmasını sağlar.

Intelligence (akıl): Büyücülerin bir numaralı özelliği olup, onların bir büyü seviyesinden aynı anda kaç adet büyüye sahip olabileceklerini belirler.

Wisdom (bilgelik): Rahiplerin öncelikle sahip olması gereken özelliktir. Bilgeliği yüksek rahipler, ekstra büyülere sahip olabilirler.

Charisma: İnsanlığı etkileme yeteneğiniz ve genel görünüşünüzdür. Yüksek karizma karşılaştığınız kimselerin size karşı olan tutumlarında önemli rol oynayabilir.

Her skor, 18 üzerinden verilir. 18 üzerinden verilen bu altı skoru mesleğinizi göz önüne alarak dağıttıktan



sonra size ekstradan verilmiş 5 puanı daha istediğiniz gibi dağıtma hakkına sahipsiniz. Ancak unutmayın, bazı ırklar bazı skorlarına artı ya da eksiler alabilirler (Elves +1 Dex /-1 Con, Dwarves+1 Con / -1 Cha, Halflings +1 Dex /-1 Str)

Son olarak da adınızı, yüzünüzü ve genel düşünce tarzınızı belirlemeniz gerekiyor:

Lawful good: Rastlanabilecek en dürüst ve iyi kişiler. Kanunun, adaletin yılmaz savunucuları, beyaz atlı prensler.

Neutral good: Düzenin ve karmaşanın dengesine inanan, ama hareketlerinde iyi olmaya çalışan kişiler.

Chaotic Good: Kanun ve düzene pek aldırış etmeyen, ancak fikir, söz ve hareketlerinde kötülüğe yönelmeyen kişiler.

Lawful Neutral: Düzenin uygulanmasını, doğuracağı olumlu ya da olumsuz sonuçları önemsemeden her şeyin üstünde tutan kişiler. Tıpkı yalnızca aldığı emri uygulayan bir asker gibi...

True Neutral: Evrendeki tüm güçlerin birbirlerini dengelediğine ve bu dengenin her zaman korunması gerektiğine inananlar.

Chaotic Neutral: Belirli değer yargıları olmayan, ne zaman ne yapacakları belirsiz çılgınlar.

BEAUTY MEETS THE EYE OFTEN HERE, AND ANYONE CAN TRY TO WIN A THRONE!

Her şey hazırsa şehre girebiliriz. İlk durağımız Khelben "Blackstaff" Arunsun'un kulesi. Şehrin en büyük büyücüsü ve Waterdeep'in korunması için elinden geleni ardına komayan bir zat. Bize anlattığı ise kaynağının Yawning Portal olduğuna inandığı Kobold (Realms'ın ufak ama zararlı ırklarından biri) saldırılarına son vermemiz. Bu çok güçlü büyücünün hapşırarak bile yüzlerce Kobold'u yok edebilecekken neden bize bu işi verdiği gibi bir soruyu sorma şansımız yok elbette... Önce markete uğrayıp bu tehlikeli yolculuk için ekipman satın alıyor, sonra da Yawning Portal'ın yolunu tutuyoruz. Girişin başında iyileştirme yetenekleri, savaş ve büyüdeki başarılarıyla bizlere yardımcı olabilecek Patron'lar bulunuyor. Sakın yanlışlıkla onlara vurayım demeyin, çünkü elinizi ikinci kez kaldırma şansınız olmayabilir. Bunun yerine A tuşunu kullanarak onlarla konuşabilmeniz mümkün. Tüm işleriniz bittiyse ortadaki geniş kafesin kapısını açıp içeri girebilirsiniz.

OH, AYE YE C IN YOUR WORLD, TOO-

Hazırlıksız yakalanmamanız için burada biraz oyun ekranından bahsetmeliyim. Ana ekranda solda yüzünüz, adınız, yaşam enerjiniz, kullandığınız silah ve dört adet tuş resmi bulunur:

M: Harita ekranına geçer.

I: Ekipmanınızın olduğu ekrana geçiş yapar. Yolda bir eşyayı almak için



üzerinden geçmeniz yeterli. Solda sahip olduğunuz eşyalar, sağda ise bunları yerleştirebileceğiniz yerler görünür. Bir eşyayı tutup Use ya da Drop tuşlarının üzerine götürüp basarsanız eşyayı kullanabilmeniz ya da yere bırakabilmeniz mümkün. Ayrıca bu ekranda büyülerinizi kullanabilmeniz için de bir ikon bulunuyor.

S: Irkınızı, mesleğinizi, Level'ınızı ve skorlarınızı gösteren bu ekranda alt kısımda hangi seviyeden kaçar büyünüz olduğu ve yukarıda hırsızlara özel bir takım özelliklerle bunları başarma yüzdeleri görülür:

Hide in Shadows: Gölgelere gizlenip rakiplerinizden kurtulma.

Move Silently (M tuşu): Başkalarının sizi duyamayacağı şekilde sessizce yürüme.

Find / Disarm Traps (F/D): Tuzakları bulma ve imha etme.

Open Locks (O): Kapalı kapıları açabilme (Her zaman olmayabilir).

Bu üç ekranın tümünde de sol üstte sizin görüş açınız, enerjiniz, Düşmanlarınızın size isabet şansı (Bu sayı ne kadar küçük olursa o kadar iyidir), level atlamanızı sağlayan tecrübe puanınız ve altın miktarınız bulunur.

R: Yalnızca belli alanlarda dinlenerek enerji ve büyülerinizi tazelemenizi sağlar.

Bir de T tuşuyla gerçekleştirebileceğiniz Turn Undead tabir ettiğimiz bir işlem var. Yalnızca Cleric'lere özgü bu özellik Undead denilen iskelet, zombi gibi yaratıkları kaçırmanızı, daha üst Level'larda da yok edebilmenizi sağlar.



BUT IT'S ALL MORE FUN HE- RE- ELMINS- TER

Undermountain'a en son siz oldunuz. Arkanızdan "Zavallı aptal" mı diyecekler yoksa "O gerçek bir kahraman!" mı? Kahraman olmak kolay değil. Patron'larla iyi geçinmeye, (eğer yüzeye çıkabilirseniz) pazar yerine uğramaya ve oyunun başında size verilen iyileştirici Gem of Curing ile Potion of Healing'i iyi kullanmaya bakın. Yer altında dikkatli olun. Prospektüsü okumadan ilacı kullanmayın. Beklenmeyen yan etkilerde doktorunuza görünün....

FRP deneyiminiz varsa DTU hoşunuza gidecek, eğer yoksa belki böylelikle öğrenebilirsiniz. Ama detaylarla ilgilenmeden yalnızca bir şeyleri kırıp dökmek istiyorsanız Diablo-Hellfire veya Hexen 2 daha uygun bir seçim olacaktır. "Eğer FRP olayına giriyim ama çok karışık bea !" derseniz her türlü soruya açığız. Ele silah alıp sağa sola savurmaktan daha kapsamlı şeyler de var şu dünyada!

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

FRP

Firma: Interplay

DOS 6.2 (Windows 95 uyumlu), Pentium 90, 32 MB RAM, 50 MB HDD, 4X CD ROM

LEVEL KASIM 97

SODA® Off-Road Racing

Kirli İşler

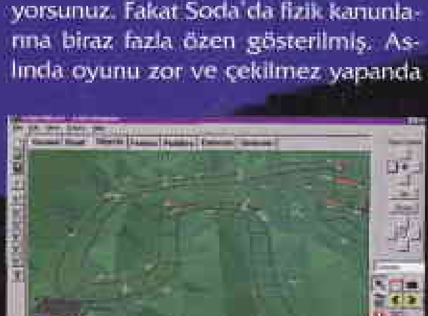
Oyun piyasasının çok yoğun olarak özenle ürünler verdiği ve kalıcı olduğu bir tür herhalde yarış oyunlarıdır. Soda Off-Road Racing de bu alanda çok sıkı bir oyun olabilir ve iyi bir isim yapabilirdi, tabi-i ki eğer oynanabilseydi. Oynanabilseydi diyorum çünkü gerçekten kontrolleri çok zor ve eğer ısrarlı ve inatçı davranıp da çamurda ve tozlu yollarda savrulan aracınızı düzeltmeye çalışırsanız uzun süre daireler çizmekten kurtulamazsınız. Böyle bir giriş yapmak sizi oyundan soğutmuştur sanıyorum ama az da olsa artıları da yok değil.

Yok Canım

Soda adı pek tanıdık gelmeyebilir, ama Off-Road ile yakından ilgilenenlerin bilmesi gereken bir tür. Bu aynı pankreasla güreş arasındaki farka benziyor. Monster Truck Rally izleyiciler için yapılan hoş görüntülerle süslü şovlardan oluşurken Soda Off-Road yani "Short-Course Off-Road Drivers Association" gerçek bir yarış. Çamur ve tozun bulunduğu her türlü zorlu şartlarda yapılabildiği gibi belli yolların, profesyonel takımların ve sürücülerinin bulunmaması bu yarışı boşlukta bırakıyor. Dolayısıyla oyundaki Track'lerin de hepsi bilgisayarda tasarlanmış hayali yollar. Soda ne kadar farklı da olsa Monster Truck Rally ile Motocross'un kokteyli denebilir. Genel olarak hepsinde aynı klasmandaki 4*4 araçlarıyla çamurlu yollarda yarışıyorsunuz. Fakat Soda'da fizik kanunlarına biraz fazla özen gösterilmiş. Aslında oyunu zor ve çekilmez yapanda bu gerçekçilik. Ne de olsa çamur içinde saatte 100 kilometre hız yaparken keskin bir virajı almanız akıl alır bir şey değil. Kötü olan, oyunda fizik kanunlarının sadece kendi üzerinizde uygulandığını düşündüren rakipleriniz. Ne demek istediğimi az çok anlamışsınızdır herhalde. Oyunda üç değişik sınıftaki araçları kullanabiliyorsunuz, bunlar 2x4 pickup, Dune Buggy ve 4x4 pickup. Her şase kendi karekteristik özelliklerine sahip ve oyun içindeki garajdan da bu özellikler ayrıntılı olarak ayarlanabiliyor. Grafikler ve kaplamalarsa vasatın biraz üstünde. 320*200 ve 640*480 çözünürlükte oynanabiliniyor. Kaplamalar, çözünürlük ve oyunun kontrolü ile ilgili tüm ayarlara Options menüsünden ulaşmak mümkün.







Kendin yap ama asla kendin sürme

Oynadığınız yolları beğenmediniz yada sıkıldınız mı? No Problem! O zaman bir kaç adımda kendi yollarınızı kendiniz tasarlayabilirsiniz. Oyunun içerisinde yol tasarlanmanız için hazırlanmış bir editör bulunuyor. Aslında oyunu bırakıp bunla da uğraşılabilir. Çünkü kullanımı oldukça kolay ve eğlenceli bir program. Hatta insanda oyunun yanına editör değil de editörün yanında yolları denemek için bir oyun konulmuş gibi bir his uyandırıyor. Ama tüm bunlar oyunun amatörce bir yapıya sahip olmasından kaynaklanıyor. Amatör demişken müzikleri unutmamak gerekir çünkü CD'ye kaydedilmiş müziklerin hepsi midi kalitesinde ve okul orkestralarının muhteşem bestelerini andırıyor. Tüm bunlar amatör kelimesini çağrıştırıyor.

Nihayet Son Söz

Açıkça söylemek gerekirse oyunlar artık oyuncuların zevkle oynaması için yapılmıyor. Bir oyun yazmak hiç de zor bir şey değil. Önemli olan bunun her bilgisayarda oynanabilir olması ve güzel şekilde çalışması. 3Dfx için ya da MMX için oyun yazarak kolay olanı herkes yapar. Bu oyunda da grafikler özellikle arka plan ve ağaçlar sanki ega kalitesinde eski oyunları andırıyor. Tüm bunlara rağmen Internet ve LAN üzerinde 6 kişilik ve modem yada seri bağlantıyla 2 kişilik oyun desteği bulunuyor. Oyundaki en ilginç fikir programcıların Internet üzerinde 6 kişi bulup bunları Soda Off-Road Racing oynamak için biraya getirebileceklerini düşünmeleri olsa gerek. Bu kadar sözün ardından yorumu size bırakıyorum.

Murat KARSLIOĞLU



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Sierra

Windows 95, Pentium 90,

16 MB RAM, 60 MB HDD, 2X CD ROM







ANDRETTI RACING

LEVEL CD 2/98






Yarışın sonu garajda belli olur

Eğer iyi bir aşçı iseniz manavdan sebze alırken mutlaka dikkat eder ve seçerek alırsınız. Gözünüzden kaçan çürükleri de ya atar ya da yemeğin bir yerine sokuşturursunuz. Ama oyun alırken daha çok dikkat etmeniz gerekir çünkü yanlış ve kötü bir seçimi kimse yemez. Bu durumda oyunun dış görünüşü sizi aldatabilir ve alçak gönüllü olup işi bilene sormanız çok doğru olur. Eğer rafınızda boş yere CD kalabalığı istemiyorsanız derginin satırlarını altını çizerek okuyun (çok mütevazıyım).

Andretti Ailesi

Motor sporlarında Andretti'lerden kalabalık profesyonel sporcu aileler herhalde azdır. Özellikle Ea Sport gibi market payı bulabilmek için elinden geleni yapan bir firmaya yeni bir oyun ismi bulmak oldukça kolay olmuştur herhalde ki bir çok oyundan sonra konu yapmadığı tek spor dalı olan motor sporlarında Andretti Racing ortaya çıktı. Oyun Amerika'nın iki ünlü yarışı olan Indy ve Stock Car'da 16 yol içerisinde yarışmanıza olanak tanıyor. Yollardan üçü Kanada ve Avustralya'da geçen gerçek yollar ve geriye kalan on üç yol da hayali olarak tasarlanmış yerler. Ayrıca beraber yarışacağınız otuz rakibiniz de gerçek yarışçılar ve bunların üçü de bizim ünlü Andrettiler (süpriz).

Oyunda Andretti ailesinin sadece ismi kullanılmamış, eğer yarış kursuna katılırsanız Mario ve iki oğlu Jeff ve Michael'ın görüntülerinin yer aldığı röportajları seyredebilir ve sorulan sorulara verdikleri cevapları öğrenebilirsiniz. Ayrıca oyunun başından sonuna yarış otoriteleri Derek Daly ve Bob Jenkins de sizinle olacak. Oyunun kullanımını öğrenmek kolay olabilir ama master olmak sadece Andretti'leri dinlemekle olmaz. Biraz tecrübe yapmanız gerekecektir. Genelde rakipleriniz oldukça çetin ve iyi bir yarışçı olmadan geçmeniz imkansız. Oyun içerisinde Ea Sport'un vazgeçemediği gerçekçilik özelliği bu sefer Virtual Cockpit olarak kullanılmış ve özel direksiyon desteği (Force Feedback Steering) ile hiçbir zaman hissetmediğiniz kadar gerçekçi bir yarış oyunu ortaya çıkmış. Ayrıca kokpitin görüntüsü de oldukça geniş, ama yolun rahatlıkla görülmesini engelliyor. Andretti Racing için çok iyi bir oyun denemez fakat piyasaya yeni çıkan yarışlarla karşılaştırılırsa en azından yönetimi kolay bir oyun olduğu söylenebilir. Karşılaştırma yaparken ayrıntıların da yeri unutulmamalı. Pit Stop'larda malzeme ve işçi hataları yolda kalmanıza neden olabilir. Eğer hızlı bir ekran kartınız varsa hava koşulları ve güneş pırıltıları da gözünüzü alacak kadar iyi yapılmış. Ses efektleri ve müzikler ise tam bir Ea klasiği. Oyunun her özelliği genelde iyi. Çoklu oyun yine unutulmamış ve bu sefer sekiz kişiden fazla gruplar için Network desteği bulunuyor.

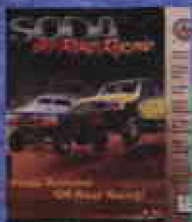
[illegible]

Oyunun kurulumu büyük bir sorun. Eğer bir gün bilgisayarınıza kurup da beğenirseniz sakın silmeyin. Çünkü bir daha kısmet olmayabilir. Sound Blaster dışındaki kartlarda kurulurken sorun yaşanıyor ve oyun içerisinde de bu sorun devam ediyor. Kurulum sırasında Active Movie İngilizce olmayan sürümü tanımıyor ve bir sorunda burada çıkıyor. Bunları atlatırsanız yolu yarıladınız demektir. Çünkü oyuna başlarken CD içinde olmasına rağmen CD'yi takmanızı istiyor. Yetkililer bunun çift CD-Rom sürücülü sistemlerde olduğunu savunsa da tek sürücülü bilgisayarlarda da bu sorun oluşabiliyor. Ama bu sizi korkutmasın, çünkü bu tür sorunlar sadece bir kaç istisna. Ayrıca oyun tam kurulum için 460 MB minimum kurulum için ise 110 MB sabit disk alanına ihtiyaç duyuyor. Tabi ki oyunu oynamak istiyorsanız bunu göze alacaksınız (gülü seven dikenine katlanır).

[illegible]

Bugünlerde çok mu karamsarım bilemem ama bir gerçek var ki bizim zamanımız oyunlar çok daha etkileyici oluyordu. Artık programcılıktaki yenilikler bir çok oyunda da gördüğünüz gibi sadece hardware'e dayalı yapılmaya başlandı. Andretti Racing için söyleyebileceğim tek şey denemeden yada yarış hayranı değilseniz almayın.

Murat KARSLIOĞLU



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 75
Firma: E A Sports
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 50 MB HDD, 2X CD ROM

LEVEL CD 01/98

G.POLICE

Karanlık İlişkiler

Hiç bundan yüz yıl sonra ne olacak merak ettiniz mi? Psygnosis'dekiler merak etmişler ve kafalarından bir şeyler uydurup yüz yıl sonraki güneş sistemini tasarlamışlar. Onlara göre farklı bir şeyler olmayacak, insanoğlunun bitip tükenmez hırsı ve sahip olma tutkusu kanlı savaşlara yol açacak ve yine birbirimizi yiyor olacağız. 21. yüzyılda dünyadaki kaynaklar hemen hemen tükenme noktasına gelmiştir ve uluslar kalan madenleri paylaşmak, daha doğrusu paylaşmamak için korkunç bir savaşa tutuşur. Bu savaş dünyada, uzayda ve güneş sisteminin diğer bazı gezegenlerinde sürer. Sonuç yıkımdır, her şey bittiğinde azalan kaynaklar tamamen tükenmiştir ve sonuçta herkes kaybeder. Bunun üzerine çokuluslu dev şirketler insanlığın kaderini eline alır. Önce hurda metaller bir araya getirilerek dev bir uzay gemisi yapılır, sonra bu gemi dış gezegenlerden biri olan Jüpiterin uydusu Callisto'ya gönderilerek orada bir maden kolonisi kurulur. Peki bu kadar kan ve şiddet insanlara bir şeyler öğretmiş midir? Hayır. Kısa zamanda kolonide çeteler ve gangsterler türemeye başlar. Böylece düzeni korumak için çokuluslu bir güç oluşturulur; Government Police.



Oyunda Havoc adlı helikopetrimsi bir araç kullanıyorsunuz. Bu aracın hareketli iki jet motoru var ve bunlar dikey iniş kalkış yapmasını sağlıyor. Aslında bu bebeğe de yabancı değilisiniz. Hatırlasanıza Mars'daki savaşta bunlardan birini kullanmıştnız. Yeterince ölüm gördüğünüz için bir daha böyle bir işe girmeyi düşünmüyordunuz ama kızkardeşinizin 'intiharı' her şeyi değiştirdi. O G-Police'de görevli idealist bir pilottu ve bir gün Havoc'uyla bir gökdelene çarptı, size canına kıydı dediler ama bunu yapacak biri değildi. Böylece gerçeği bulmak için G-Police'e katılmaya karar verdiniz. Önce bir uzay gemisiyle Callisto'ya indiniz. Kardeşinizi öldürenler kuşkulanmasın diye takma bir ad kullanmıştınız ancak komutanla görüşürken onun gerçek adınızı öğrendiğini farkettiniz, artık size güvenmiyordu, o da ne! Bu son büyük filo kaptanı Horten'dı. Bu herif bu cehennemde ne arıyordu? Neyse yanıtını bulmanız gereken daha önemli sorular vardı.



Ondan Bir Hoş Seda Kaldı Bu Kubbede

Uçtuğunuz bölge gökdelenlerle dolu, üzerinde saydam kubbeler olan bir uzay şehri. Güzel güzel giderken birden karşınıza peteklerden oluşan bir ağ çıkarsa bilinki bu o kubbedir. Kubbeler arasında tüneller aracılığıyla yolculuk ediyorsunuz. Bu arada şehirde yerde ve havada yoğun bir trafik var. Çevre yüksek otobanlar ve köprülerle dolu, ayrıca Callisto'yu yöneten şirketlerin reklamları panoları süslüyor.

Evet Başlıyoruz

Yeni bir oyuna başladığınızda üç boyutlu render animasyonlar eşliğinde komutanınızın verdiği brifingi izliyorsunuz. Ardından G-Police binasından havalanıp Calisto'nun kubbelerinin altında uçmaya başlıyorsunuz. Cephaneniz bittiğinde bu binaya geri dönip tekrar doldurtabilirsiniz. Eğer Options kısmında değiştirmediyseniz sağ "Shift" hızı artırıyor, sağ "Control" azaltıyor, Space tuşu kamera açısını değiştiriyor, sol "Control" tuşu ateş ediyor, "S" yükselmeye "X" alçalmaya , "A" ve "Z" seçili silahı değiştirmeye "C" ise hedefe kilitlenmeye yarıyor. Standart silahınız bir makinalı, çoğu görevde güdümsüz ve güdümlü roketler de kullanıyorsunuz. Güdümlü roketleri atmadan önce "C" ile hedefe kilitlenmeniz gerekiyor. İlerleyen bölümlerde bomba ve EPP denen bir aygıt kullanıyorsunuz. Bu EPP fırlattığınız aracı elektronik devrelerini çalışmaz hale getirerek durduruyor. Bombalarsa binaları yıkabilecek kadar güçlü. Bazı görevlerde beacon yani fişek kullanarak şüphelilerin yerini belirlemeniz isteniyor. Wingman ise uçuş arkadaşınız olmasına rağmen diğer silahlar gibi seçiliyor ve kilitlenilen düşmana saldırması ateş tuşuyla sağlanıyor. Yani kullanımı güdümlü misillerle aynı. Ekranın sağ altında seçili silahınızı gösteren bölüm yer alıyor, sağ üstünde kalkan yüzdeniz yazıyor bu sıfırlanınca ölüyorsunuz, ama zaman geçtikçe kendiliğinden artıyor. En üstte radarınız var, Bu üç boyutlu bir radar, yükseldikçe radarı oluşturan daireler arasındaki uzaklık artıyor. Binalar ve düşman olmayan araçlar ekranda görülmüyor, düşmanlar ise sizden aşağıdaysalar



bir noktadan yukarı çıkan çizgi biçiminde yukarıdaysalar noktadan aşağı inen çizgi biçiminde görülüyor, biliyorum saçma oldu ama anlatmanın başka yolu yok. Sol altta altimetre yani yükseklik göstergesi var. Sol üstte varsa kilitlendiğiniz düşmanın zırh yüzdesi yer alıyor. Ekranın orta, sağındaki çizgi aracınızın hızını belirtir. Hız maksimumken hızlanma tuşuna basmaya devam ederseniz afterburner çalışır ve daha da hızlanırsınız, eğer dururken yavaşlama tuşuna basarsanız geri geri uçarsınız. Göreve başlamadan önce yazılı bir brifing size yapmanız gerekenleri açıklıyor, ama ayrıntılı emirler oyun içinde sesli mesaj olarak veriliyor. Örneğin bir şüpheliyi takip ederken çok yaklaşırsanız fark edileceksin diye uyarılıyorsunuz. Bazen de saldırıya uğramadan ateş açmamanız gerekiyor. İngilizceniz emirleri anlamaya yetecek düzeyde değilse radarın üstündeki kırmızı oku izleyin ve yazdıklarımı aklınızda bulundurun, zaten çoğu zaman düşman hava araçlarını yok etmeniz gerekiyor. Eğer sizden bir hedefi 'scan'etmeniz yani taramanız isteniyorsa 'C' tuşunu kullanın. En sinir bozucu görevler ise koruma görevleri, bir yer birliğini ya da şehrin saldırıya uğrayan bir bölgesini korurken ecel terleri dökebilirsiniz.



Silahlar

Güdümlü roketleri kullanırken kilitlendikten sonra düşmanla aranızda belli bir uzaklık olmasına dikkat edin, yani ne çok yakından fırlatın ne de uzaktan, ve de hedefin size doğru değil sizinle aynı yöne doğru uçması önemli çünkü misillerin manevra yeteneği zayıf, ayrıca arada binaların olmaması gerekiyor yoksa değerli cephanenizi boşa harcayabilirsiniz. Bombaları yere paralel bir konumda uçarken çok yavaşlamadan arka arkaya bir kaç tane bırakın. Böylece hedefi vurmaları garanti olur. Güdümsüz roketlere gelince, onları yer hedeflerine karşı ya da hava hedefi çok yakındayken kullanmanız gerekiyor, örneğin size doğru uçarken. Bunun dışında EPP'ler çok yavaş, çok iyi nişan almanız gerekiyor. Wingman'i ise çatışma başlar başlamaz kilitlendiğiniz ilk hedefe saldırtmak akıllıca olacaktır. Koruma görevlerinde hızlı olmak çok önemli. Eğer bir yer birliğini koruyorsanız yanından pek ayrılmayın, havada sabit kalın, bırakın düşman sizin üzerinize gelsin. Koruduğunuz gurup hareket halindeyken siz onlara yakın bir hızla, biraz önlerinden uçun. Görevin sonuna cephanenizi saklamaya dikkat edin, makineli top mermileri sınırsız ama roket bomba ve EPP'ler onlara en çok gerek duyduğunuz anda bitmiş olabiliyor, bu yüzden pek çok bölümü baştan oynamak zorunda kalabilirsiniz.



İlerleyen bölümlerde Wingmen'leriniz garip bir şekilde ortadan kayboluyor, şirketler kendi aralarında savaşa tutuşuyor, gangsterlerle bazı şirketler ve bazı G-Police görevlileri arasında karanlık ilişkiler var. Komutanınız da bundan nasibini alıyor ve öldürülüyor. Kimin eli kimin cebinde, kim suçlu kim masum belli değil (Emin Çölaşan'ın yazılarına benzedi) ve siz bu ortamda kardeşinizin katilini bulup öcünüzü almaya çalışıyorsunuz.

3D-FX

G-Police'i ilk kez Sony Playstasion'da görmüştüm. Zaten oyunun yapımcısı Psygnosis'in sahibi Sony firması. Playstasion'da da düşük çözünürlükte PC'deki gibiydi. Ancak 16-Bit Hardware render ve 1024x768'e kadar çıkan yüksek çözünürlük opsiyonuyla oyun hızlı bir PC'de mükemmele yaklaşıyor. Ama burada anahtar kelime hızlı. Eğer çok hızlı bir ekran kartınız yoksa 640x480'de bir 166-MMX bile ağır kalabilir, zaten daha yavaş bir CPU'nuz varsa ya sürünmeyi göze alacaksınız ya da çözünürlüğü düşüreceksiniz. Bunlar artık 3D-FX kartlarının yeni standart haline gelmeye başladığını gösteriyor. İşlemciler günümüz oyunlarının hızına yetişememeye başladı, görüntü kartlarından da biraz yardım gelmesi gerekiyor. Grafikler için söylenebilecek pek bir şey yok 16-Bit Hardware render ile tek kelimeyle mükemmel. Seslere gelince;müzikler çok iyi, efektlerde ise surround desteğiyle yüksek bir kalite yakalanmış ancak bunu önce Options'dan açmanız gerekiyor. Sonuçta Psygnosis yine kalitesini konuşturmuş ve teknolojik açıdan devrim yaratabilecek bir oyun yapmış.



Ozan Simitçiler



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Firma: Psygnosis

Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM, 2 MB HDD, 4x CD-ROM Sürücü

VIRTUA SQUAD 2



Level Karakterleri...

Güvercin durağında inersiniz. Eğer dümdüz yürürseniz Akmerkez'e bile ulaşmanız mümkün. Ama siz pastahanenin olduğu iç tarafa doğru yöneleceksiniz ve yol ayrımına kadar ilerleyeceksiniz. Soldaki yoldan sapıp düz ilerleyince Akyıldız apartmanını bulursunuz. 3. Kata çıktığınızda sağ taraftaki dairenin "chip"e ait olduğunu görürsünüz. Böylece siz de soldan gidip Level' in mekanına girersiniz. Önünüzdeki odaya daldığınızda eğer özel bir toplantıda bulunmuyorsa ya da zor sınavlarından birini vermek zorunda kalmadıysa muhtemelen sizi hafif uzun saçlarıyla 24-25 yaşlarındaki yazı işleri müdürümüz Gökhun karşılar. Eğer saat altıyı geçmişse hemen Fifa98 saldırısında bulunur. Yeneceğinizden emin bir şekilde isteğini kabul edip boyunuzun ölçüsünü alırsınız. Yenilgiden sonra dinlenmeniz için yan taraftaki pencereye dik, sallanan koltuğa oturmanızı tavsiye ederim, benim en sevdiğim ve en rahat olanı odur. O sırada yanınızdaki arkadaş futbolu hiç sevmediğinden Ufuk'un yanına Diablo'nun karanlık dünyasına sokulur. Ufuk da Diablo'da bir numaradır. Aynı anda derginin en şirin insanı Mahmut (bugün -11 şubat- 25'ine giriyor, ayrıca maden mühendisidir, bu arada da bekardır!!) bir önceki sayıda yapılan yazım yanlışlarına bakıp kopmakta ya da insanların dört bir tarafındaki her türlü problemine koşmaktadır. Aradan biraz zaman geçtiğinde birden bire sallanmaya başlarsınız. Acaba deprem kaç şiddetinde oluyor diye düşünürken sesin aslında Maddog Mc Killer'ın hız canavarı motosikletine ait olduğunu farketmeniz uzun zaman almaz. İçeriye attığı ilk adımların sizdeki etkisi bir anda isminin anlamını hatırlamanızı sağlar. İşin iyi tarafı adamla herşeyi konuşabilirsiniz (ama o sizinle herşeyi konuşmayabilir, o başka ekiekiekieki!!). -Öhömm, çeşitli nedenlerden dolayı Maddog hakkında daha fazla bilgi veremiyoruz!!- Eğer her hangi bir dildeki bir sözcüğü anlamamışsanız, az ötede bir ileri bir geri giden veya masasında çalışan Garo'ya sorabilirsiniz. Ayrıca bilgeliği de emrinize amadedir. Az daha Kadir (Don Juan)'den bahsetmeyi unutuyorduk. Cazibesinin tüm kadınlar üzerindeki etkisi henüz tam olarak bilinemiyor! Yakında kapağımızı süslerse şaşırmayın! İşte Level'ın birinci level karakterleri.....



Artık Oyuna Geçelim

Çok iyi hatırlarım yıllaaar önce (galiba 88'de), yazın bizim oradaki atariciye giderdim. Her oyun tek jetonla, kıllığına sırf bir kol yerine siyah dandik bir tabanca tutuyorsunuz diye sadece bir tanesi çift jetonla çalışırdı. O zamanlar o tip oyunlar herkesin hoşuna giderdi. Eee, ne de olsa Doom gibi 3D-Shot Em Up'ların atasıydı bu "oyuncunun gözünden gösteren ve karşındakileri mermi zehirlenmesinden yok etme" oyunları. Daha sonra yıllar ve de yıllar itibariyle bu tip oyunlarla, masamızın üzerindeki şu aptal elektronik yığınlarının içinde tanışma imkanı bulduk. İşte VS 2'de bu oyun türünün PC'lerdeki son temsilcisi.

Oyunumuzun topu topu üç bölümü var ve istediğinizden başlayabiliyorsunuz. Oyunla ilgili bütün ayarların hepsi F10 tuşuyla karşınıza gelen ekrandan yapılıyor. Oyunun içerisinde bir sivili vurusanız bir canınız gider. Ayrıca aynı adamın üzerine üç kere mermi saydırırsanız veya sadece silahından vurursanız ekstradan puan almanız münkün. Bazı özel adam veya eşyaları vurunca ekstra silah veya yaşam çıkacaktır. Bunları iyi kullanmaya bakın.







Bazı yerlerde çok hızlı olmanız gerekiyor. Bir adamı vurmak için ikinci bir mermi sallamak gibi bir zaman kaybı bazen bir sürü canınıza mal olabilir. Her bölümün sonunda sizi bir adet Levelboss karşılayacaktır. Biriniz adamın attıklarını vurur, biriniz de kendisini. Eğer oyunda yeterince başarılı olabilirseniz options menüsüne "cheat" seçeneği eklenir. Ama bunu aktif hale getirirseniz puan olamazsınız, ona göre.

Grafikler gayet güzel; sesler fena değil; atmosfer iyi; Level'lar az; bu tip oyunlarda olması gereken özel bomba, roketatar gibi silahlar yok; ama türünün hayranlarını tatmin edebilir.

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net

GB



LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: Sega

Windows 95, Pentium 90, 16MB RAM, 20 MB HDD, 2x CD-ROM Sürücü

LONGBOW 2

Çelikten Kuşlar







Şafağa daha bir saat var. Tank müfrezesi vadide sinsice ilerliyor. O da ne... Tepelerin üstünde bir karaltı belirdi. Gece birdenbire aydınlanıyor, ortalık karmakarışık. Hellfire'lar kaçan tankların üzerine ölüm meleği gibi inip onları birer ateş topuna çeviriyor. Bir dakikadan kısa süre içinde vadide tek canlı kalmıyor. Karaltı ağır ağır uçarak yok ettiği hedeflerin üzerine geliyor. Bir zamanlar ölüm makineleri olan enkazlardan yükselen alevler çelik gövdesini aydınlatıyor, o bir AH-64 D Longbow. Dumanların arasından geçerek geldiği gibi gecenin içinde kayboluyor.

Şimdiye kadar gördüğüm en gerçekçi helikopter simülasyonu olan Longbow-2 piyasaya çıktı. Bundan yıllar önce Comanche diye bir oyun vardı. O zamandan beri helikopterle uçma zevkini tadmamıştım. Hakkında "386-DX 40 4MB RAM'den aşağıda çalışmıyormuş abi", "yok yav, olur mu öyle şey" şeklinde muhabbet ederdik. Çok zevkliydi, deli gibi sarmıştı. Sonra ikincisi üçüncüsü çıktı, demolarını oynadım beni o kadar etkilemediler (grafikleri hariç). Longbow'u ise hiç oynamamıştım. Şimdi bir şeyler kaçırdığımı anlıyorum. Oyunun yapımcısı Jane's firması yaptığı gerçekçi simülasyonlarla ünlü. Oyunları her ne kadar oynanabilirlik açısından süper olsa da ben Jane's'in kullandığı grafik tekniğini (özellikle coğrafi şekiller açısından) yeterli bulmuyordum. Longbow-2 'de bu açıkları kapatmışlar. Grafikler tek kelimeyle muhteşem. Tabi bu da oyunun hızını olumsuz etkiliyor.



Can Azerbaycan

Konuya gelince.. Aslında konu monu yok. Ama illa istiyorsanız bir tane var. Siz iyi bir Amerikalı olarak emperyalizmin ve petrol şirketlerinin çıkarlarını aşağılık üçüncü dünya ülkelerine karşı savunuyorsunuz. Nasıl beğendiniz mi? Yani senaryonun her gün dünyada oynanandan bir farkı yok (Çok pis mesaj veririm). Şaka bir yana üç tane senaryo var. İlkinde Amerikan ekipmanlarına karşı ikincisinde Rus ekipmanına karşı savaşıyoruz. Üçüncü senaryo ise burnumuzun dibinde yani Azerbaycan'da geçiyor. Bu senaryo beni sinir etti. İran, Azerbaycan'daki köktendinci bir darbeyi desteklemek için bu ülkeye girer ve darbe amacına ulaşır. Azerbaycan bundan sonra kaybettiği toprakları geri almak için Ermenistan'a saldırır yankiler de Azerbaycan petrolü İran'ın eline geçmesin diye harekete geçerler. Peki bir Hıristiyan ülke saldırıya uğramadan aklınız neredeydi? Adamların bir oyunda bile çifte standart uygulaması beni deli etti.

Allah Rahmet Eylesin

Longbow-2'yi yüklerken program önce usta bir pilot mu yoksa bir çaylak mı olduğunuzu soruyor. Casual derseniz kolayda expert derseniz zorda oynuyorsunuz. Install işi tamamlandıktan sonra Jane's'in klasik animasyonu ve ardından muhteşem bir demo başlıyor. Bu arada müziklerin de süper olduğunu belirtmeliyim. Demo bir askeri üste sona eriyor ve bu üssün grafiği ekranda kalıyor. Aslında burası ana menü. Her bina belli bir fonksiyonu





temsil ediyor. Mouse'un sağ butonuna bastığınızda bütün binaların altında ne işe yaradıklarını anlatan bir yazı çıkıyor. Başlangıçta yalnızca Instant action ve Exit to Operating System'i seçebiliyorsunuz. Instant Action görevle mörevle başını ağrıtmadan biraz hareket isteyenler için. Exit to operating system ise Windows'a dönüşü sağlıyor. Diğer işlemlerin aktif olması için Select pilot'a gelip bir pilot seçmelisiniz. Burada hakkın rahmetine kavuşmuş bir grup pilot var. Kafanıza göre birisini seçip ismini cismini değiştirdikten sonra (değiştirmeseniz de olur aslında) asıl oyuna başlayabilirsiniz. Training/Tutorial eğitim seçeneğidir. Bununla oyunda kullanacağınız araçlar hakkında temel bilgiler alabilirsiniz. Alt seçenekleri; Basic Longbow Training, Basic Blackhawk Training, Basic Kiowa Training, Free Flight Gunnery Practise, Advanced Longbow Training, Basic Flight Training ve Read Janes'dir. İlk üç seçenek adı geçen helikopterler hakkında temel uçuş eğitimi almak içindir. "Gunnery Practise" atış talimi yapmaya yarar. "Advanced







Longbow Training" ile Longbow hakkında gelişmiş eğitim alabilirsiniz. "Basic Flight Blackhawk"la genel uçuş dersidir. Read Jane's'ten oyundaki araçlar hakkında bilgi edinebilirsiniz. "Commo Building Multiplayer" yani birden çok kişi oynamak için düşünülmüş. "Wait for players to connect from internet" besillerin bile anlayabileceği gibi oyunu Internet'ten oynamak içindir (hayır bunu anlamış olmam embesil olduğum anlamına gelmiyor). Bu şekilde ikiden fazla kişi aynı oyunu internet üzerinden oynayabilir. "Establish modem or serial game" iki kişi modem ya da seri kabloyla oynamanızı sağlar. Read Jane's buraya da konulmuş. Campaign seçeneği senaryo dahilinde uçuşlar yapmak içindir. Yeni bir oyuna başlarken new yazan yerden başta belirttiğim üç senaryodan birini seçerek bir save adı girmeniz gerekiyor. daha sonra bitirdiğiniz her görev bu ad altında kaydediliyor ve Saved bölümünden seçerek kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Yeni bir senaryoya başlarken karşınıza Campaign Options başlıklı bir ekran geliyor. Burada üzerlerine tıklayarak gerçekçilikle ilgili seçenekleri açıp kapatabilirsiniz. Campaign ekranı karargahtaki bir komünikasyon aracının ya da çadırın içi gibi dizayn edilmiş. Mission Planner'a girerek görev hakkında ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. Burada Briefing görevin senaryosunu ve amacını öğrenmek içindir. Tasking gruptaki pilotların görev dağılımını verir. Arming sizin ve Wingman'inizin silah dağılımını belirlemenizi sağlar. Profiler'dan ise görev haritasını görebilirsiniz. Buradan Waypoint'leri yani hareket noktalarınızı sürükle bırak yöntemiyle değiştirebileceğiniz gibi sağ butonla üstlerine tıklayarak çıkan seçenekle silebilirsiniz. Campaign ekranından ayrıca Read Jane's'e de gidebilirsiniz. Pilot kaskı ise uçuşa çıkmanızı sağlar. Ana menüde bir de Single Missions seçeneği var. Bu seçenekle kendi görevlerinizi yaratıp kafanıza göre uçabilirsiniz. Bunun için Create a Quick Mission'ı seçmeniz yeterli. Menülerde neyin ne işe yaradığını anlamak için sağ butona basıyorsunuz.

IHADSS

Uçuş sırasında bize gereken bilgiler kaskımızdan yansıtılarak veriliyor. Sağda yüksekliğimizi gösteren altimetre var. Üstteki çizgi çizgi gösterge pusula. Pusulada üçgen biçimindeki okla ters V şeklindeki ok gitmemiz gereken yerleri gösteriyor. Bunları üst üst çakıştırdığımızda doğru yöndeyiz demektir. Waypointlere bu yolla ulaşabilir ya da A'ya basıp otomatik pilotu kullanabiliriz. Ama otopilot çok yüksekten uçtuğu için SAM'lere karşı kabak gibi açıkta kalabiliriz. Ekranın sol üstünde motor gücünü % cinsinden belirten bir gösterge var. Motorları R ile çalıştırıyoruz. "-" tuşu gücü artırmaya "?" azaltmaya yarıyor. Bunu 1'den 0'a kadar olan tuşlarla da ayarlayabilirsiniz. Motor gücü ne kadar fazlaysa o kadar yükselirsiniz. Hareketsizken H'ye bastığınızda Hover moda geçersiniz, bu Mod'da helikopterin yüksekliği sabitlenir. Güvenliğiniz açısından 100 feet'in altında uçun derim. Hızınız düşükken Ğ ve Ü tuşlarıyla sağa sola dönebilirsiniz. Ama hızlandığınızda yön tuşlarıyla sağa sola yatarak dönmeniz gerekiyor. Hızlanmak için ileri tuşuyla helikopterinizin burnunu indirmelisiniz. Yavaşlamak içinse geri ile kaldırmalısınız. Bunun dışında Kokpitte altta iki tane ekran var. Bunları tarayıcılarınızdan gelen verileri görmek için kullanıyorsunuz. M tuşuyla fonksiyonlarını değiştirebilirsiniz. Radar ekranındayken düşmanlara Mouse'un sol tuşuyla seçerek ya da sağ tuşuyla kare içine alarak toplu bir biçimde kilitlenebilirsiniz.

Son Söz

Son sözüm şu. Bu oyunu alın. Ama sizi uyarıyorum, bu öyle çerez simülasyonlardan değil. Eğer gecenizi gündüzünüze katıp beyninizdeki tüm nöronları zorlamazsanız Longbow-2'den bir zevk almazsınız paranız da boşa gider. Tamam kabul ediyorum belki biraz abarttım ama gerçekten de kolay bir oyun değil. Tabi kafanızı biraz zorlamaktan hoşlanıyor, savaşlara ve silahlara ilgi duyuyor her şeyden önemlisi üç boyutlu olarak tasarlanmış sanal bir dünyada uçmaktan garip manyakça bir zevk alıyorsanız, yani kısacası simülasyocuysanız, kaçırmayın. Şimdiye kadar çıkan en iyi helikopter simülasyonu.

Ozan Simitçiler



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Aral İthalat Ltd.
Tel: (212) 659 26 73

Firma: Electronic Arts

Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM, 170 MB HDD, 4x CD-ROM Sürücü

LEVEL CD ARALIK 97

Tarih: 17 Eylül 1944

Hollanda gökleri paraşütlerle doludur, müttefikler üç paraşüt tümeni ile Hollanda topraklarına indirme yapmaktadır. Amaçları: Eindhoven'dan Arnhem'e kadar uzanan 60 millik koridordaki köprüleri ele geçirmek. Aynı anda, İngiliz zırhlı birlikleri kuzeye, Eindhoven'a doğru saldırıya geçerler. Onların amacı: Paraşüt birlikleri tarafından ele geçirilen köprülerden geçmek, Alman savunma hattını yarmak ve Kuzey Almanya Ovası boyunca hızla ilerleyerek 2. Dünya Savaşının başından beri ilk defa Berlin'e karadan bir saldırı düzenlemek - müttefik generalleri, planlarında herhangi bir aksama olmazsa ve bu saldırı başarıyla sonuçlanırsa 2. Dünya Savaşının Avrupa'daki ayağının 1944 yılının sonuna kadar biteceğine kesin gözüyle bakmaktadırlar. Bu operasyonda hız çok önemlidir, iniş yapan paraşüt birlikleri Alman cephesinin gerisinde olduklarından destek birlik ve mühimmat alma şansları yoktur. Eğer dört gün içinde bu 60 millik koridor kontrol altına alınmazsa toparlanan ve zaten destek kuvvetlerine çok yakın olan Alman ordusunun karşısında müttefik paraşüt birliklerinin hiçbir şansı olmayacaktır. Böylece Market-Garden operasyonu başlar.

Almanlar bu şok operasyon karşısında kısa süreli bir şaşkınlık yaşar, ama çok çabuk toparlanırlar. Çoğu şans ağırlıklı birçok faktörün de etkisiyle (ki bunların içinde en önemlisi Market-Garden operasyonunun bir planını ele geçirmeleridir) Almanlar, müttefik generallerin hesapladığı operasyon zamanını geciktirmeyi başarırlar. Bu gecikmeler özellikle Arnhem köprüsü civarına inmiş olan müttefik birliklerini çok güç durumda bırakır, çünkü ikmal ve destek alma şansları yoktur. Eğer İngiliz zırhlı birlikleri en kısa zamanda onlara ulaşamazsa, müttefik paraşütçüleri, evlerinden binlerce mil uzakta, Arnhem köprüsünde ölüme mahkum olacaklardı.

İngiliz oyun dergilerini takip ediyorsanız, adamların özellikle el üstünde tuttukları bir oyun türü dikkatinizi çekmiştir. "War Games" denilen bu türün onlar için bu kadar özel yer tutmasının çeşitli sebepleri var. Belki tarihlerinin dönüm noktasını oluşturan 1. ve 2. Dünya Savaşında yaşanmış gerçek çarpışmaları konu almaları, belki de deyim yerindeyse, "çoluk-çocuğun" oyuncağı değil, ancak büyüklerin altından kalkabileceği komplike ama bir o kadar da gerçekçi bir yapıya sahip olmalarıdır. Sebebi ne olursa olsun, aşırı karmaşık olmaları yüzünden ülkemizde olduğu kadar dışarıda da çoğu bilgisayar oyuncusunun burun kıvırdığı bu oyun türünü adamlar yine de başlarının üzerinde tutuyorlar.

Close Combat 2 - A Bridge Too Far, 2. Dünya Savaşındaki dönüm noktalarından birisi olan Market-Garden operasyonunu konu alan bir "War Game". Diğer örnekleri gibi oldukça karmaşık bir yapıda olan bu oyun, türünün diğer temsilcilerinden çok önemli bir noktada ayrılıyor: Savaşlar turn bazlı değil REAL TIME olarak yapılıyor. Şimdi Red Alert ve türevlerinin fanatikleri Real-time lafını görünce heyecanlanacaklar, hevesinizi kırmak gibi olmasın ama şunu söylemeliyim ki, Close Combat 2 diğer gerçek zamanlı stratejilerden çok farklı. Öyle iki satır brifing okuyup da yok altın, yok tiberium falan toplayıp, bol bol tank ve asker üretip düşmanın üzerine Allah ne verdiyse kurbanlık koyun gibi salmak bu oyunda sökmez. Bir kere elinizdeki birlikler sınırlı sayıda, ölen veya esir düşenlerin yerine yenisi gelmiyor. Ayrıca gerçek savaş ortamında oluşan psikolojik sorunlarla uğraşmanız



CLOSE COMBAT
A BRIDGE TOO FAR



gerekiyor, ağır ateş altındaki birliklerinizin feryatlarına kulak vermez ve kısa zamanda ateş altındaki bölgeden geri çekmezseniz paniğe kapılıyorlar ve emirlerinize kulak asmadan savaş alanından kaçabiliyorlar. Tabii kaçış sırasında kendilerini koruyamadıklarından yüksek ihtimalle esir düşüyorlar veya serseri bir kurşuna hedef oluyorlar. Aynı şekilde, sizin çapraz ateş altına aldığınız bir binada sıkışmış olan düşman birliklerinin "Teslim oluyoruz" seslerini duymaya da kendinizi alıştırmalısınız. Ayrıca diğer oyunlarda olmayan ve savaş stratejisinde önemli rol oynayan görüş mesafesi ve açısı bu oyunda büyük önem taşıyor. Etrafta kuş ve böceklerden başka kimsenin olmadığını zannedip de asfalt yoldan kabak gibi ilerleyen askerleriniz bir çalıdan veya bir evin penceresinden açılan ateş sonucu sinek gibi dökülmeye başlayınca gerçek strateji oyununun Red Alert veya Dark Reign değil, Close Combat olduğunu biraz acı olarak da olsa anlayacaksınız.

Close Combat 2 hakkında anlatılması gereken o kadar çok şey var ki, hepsini editörümün bana verdiği üç sayfacığa sığdırmam imkansız. Close Combat 2, Microsoft lisansı altında piyasaya sürülmüş ve bütün orijinal oyunlarda olduğu gibi kutusunun içinde, garanti belgesi, sorun çıkması halinde başvurulması için destek hatlarının bulunduğu bir broşür ve altmış sayfalık bir kitapçıkla beraber geliyor. Aslında bu kullanım kılavuzuna "kitapçık" demek haksızlık olur. Oyun hakkında bilinmesi gereken herşeyin en ince ayrıntısına kadar açıklandığı bu kılavuzu okumanız,



oyunun mantığını öğrenmeniz için son derece faydalı olacaktır. Ama benim de yaptığım gibi, okumaya zaman ayırmaktansa hemen oyuna başlamak isterseniz (veya İngilizce'niz yeterli seviyede değilse) oyunun içindeki Boot Camp seçeneğini seçerek beş adet alıştırma bölümünü de oynayabilirsiniz.

Close Combat 2, Market-Garden operasyonunun geçtiği bölgede ve oldukça geniş bir mekanda geçiyor. Saldırı üç ayrı cephede aynı zamanda başladığından Grand Campaign oynarken, üç ayrı cephelerdeki ama birbiriyle son derece bağıntılı çarpışmaları sırasıyla yönetmeniz gerekecek. Mesela saat 11.00 civarında İngiliz zırhlı birliklerinin düşman hattını yarıp Amerikan paraşütçülerine ulaşmak için başlattıkları saldırıyı yönettikten sonra, yine saat 11.00'de Alman hatlarının gerisine inen paraşütçülerin İngilizlerin geliş yolunu açmak için yaptıkları saldırıları yönetmeniz gerekebilir.



Oyun haritasında gördüğünüz üç büyük kare, bu üç cepheyi gösteriyor. Bu cephelerdeki savaşları Grand Campaign sırasında ve aynı anda yönetebileceğiniz gibi, ayrı ayrı da oynayabilirsiniz. Her cephenin içindeki küçük kareler esas amaçlarınız olan köprüler ve onları ele geçirmeniz için gereken çarpışmalar da küçük noktalarla ifade ediliyor. Eğer müttefik (allied) tarafını yönetiyorsanız amacınız Almanlar imha etmeden köprüleri güvenceye almak, eğer Almanları oynarsanız ise amacınız müttefikleri püskürtmek ve son çare olarak köprüleri havaya uçurarak geri çekilmek, böylece İngilizlerin Amerikalılara ulaşmasını geciktirmeye çalışmaktır. Ben bundan sonraki açıklamalarımı Grand Campaign'i müttefikler olarak oynadığınızı varsayarak yapacağım.

Grand Campaign'e başladığınız zaman solda savaş bölgelerinin isimlerini, sağda ise savaşın geçtiği cephenin yakınlaştırılmış haritasını göreceksiniz. Savaş bölgeleri haritadaki küçük kareler, yanlarındaki kareler ise o bölgede ele geçirmeniz gereken stratejik hedefleri temsil eder. Eğer bir çarpışma noktası düşman kontrolünde ise kırmızı olarak gözükür, bir sonraki savaşta çarpışacağınız bölge ve çarpışma noktası kare içinde gösterilir ve aşağıdaki metin kutusunda kısa bir brifing görülebilir. Bir bölgedeki çatışmayı kazanmanız, o çatışmanın geçtiği haritanın temelli sizde kalacağı anlamına gelmez, düşman her an karşı saldırıya geçip daha önce ele geçirdiğiniz bölgeyi geri alabilir. Bu yüzden elinizdeki destek birliklerinizi savaşa başlamadan önce dağıtırken dikkat edin, her birliğin kuvvetine göre bir operasyon puanı vardır ve elinizdeki operasyon puanları her çatışma bölgesinin stratejik önemine göre değişir. Bir bölgeye saldırmadan önce solda size standart olarak verilmiş olan birlikler bulunur, buraya sağdaki infantry (piyade) ve support (destek) birliklerinden takviye edebilirsiniz. Sağdaki birliklerin yanında o birlikten



elinizde daha kaç tane bulunduğu ve kaç operasyon puanına malolacağını görebilirsiniz. O bölgeye ayırabileceğiniz operasyon puanı ekranın ortasında ve sağda gözükür. Destek birliği alırken, planlarınızı geleceğe göre yapın ve bir karşı saldırı durumunda o bölgeyi savunabilmek için elinizde yeterli puan bırakın. Destek birliklerini alırken brifingde bölge hakkında verilen bilgileri okuyup ona göre karar verin. Mekanize birliklerin olduğu bir bölgeye sadece tüfek taşıyan piyadelerle dalmak aptalca olacağından, Anti-Tank (AT) gücü yüksek alev makinası ve bazuka birlikleri almanız yararınızadır. Ayrıca, mutlaka bir havan topu (mortar) birliği alın. Hem ucuzdur, hem de engellerin üzerinden ateş ederek, ateş hattına girmeden öndeki birliklerinize destek olabilir ve düşmanı sindirebilirler.

Oyun başlayınca ilk olarak birliklerinizi haritanın açık renkli, yani sizin kontrolünüzdeki kısımlarına yerleştirmeniz gerekir. Bu sırada zaman işlemez, bu yüzden bu safhada birliklerinize emir vererek oyuna başladığınızda zamandan tasarruf edebilirsiniz. Birliklerinizi doğru biçimde yerleştirdiğinize inanıyorsanız Begin düğmesine basıp çatışmayı başlatabilirsiniz. Ekran görüntüsü çok karışık geldi değil mi? Korkmayın, bir kere alışınca kendinizi C&C oynar gibi hissedeceksiniz. Begin düğmesinin olduğu çubukta solda seçili birliğin resmi ve tecrübe seviyesi, adı ve o an ne durumda olduğu (ateş ediyor, saklanıyor, silahını dolduruyor, kaçıyor vs.), anti-personel ve anti-tank kuvveti (AP ve AT, iyiden kötüye yeşil, kırmızı, siyah) renk kodlarıyla gösterilir. Sağdaki büyüteç ile haritaya yaklaşabilirsiniz.

Bu çubuğun altındaki monitörlerden savaş alanındaki bütün birliklerinizin durumunu izleyebilirsiniz. Solda birliklerin durumu, ortada o an seçili birlikteki askerlerin ayrı ayrı durumları, sağda ise birliklerden size gelen mesajlar ve harita görülebilir. Bu mesajlar önem sırasına göre beyazdan kırmızıya renk alır.

... Ama bilin ki gökyüzünde hiç uçak göremiyorsanız...

Askerlerinizi tek tek değil, birlikler halinde yönetiyorsunuz. Mesela bir havan topu birliğinde üç asker var: Lider, asistan ve bir piyade. Lider istenilen bölgeye ateş ederken, asistan hedef belirleme ve havan mermisini topa yükleme görevini üstlenir. Asker ise standart tüfek ve el bombaları ile birliği korumaya çalışır. Eğer birlikteki asistan ölürse, lider hedef belirleme ve mermi yükleme işini de kendisi yapacağından birliğin etkinliği düşecektir.

Yukarıdaki sadece bir örnekti, bütün birliklerinizdeki her askerin savaş ortamında canlı kalması ve moralinin yüksek olması tamamen sizin kontrolünüzde değil. Eğer bir birlik verdiğiniz emrin mantıklı olmadığını düşünürse (çapraz ateş altındayken ayağa kalkıp ateş açmak gibi) emrinize uymayacaktır. Özellikle liderleri ölen birlikler çok daha fazla kontrolden çıkma ve panik yapma eğilimine girecektir. Böyle bir durumda, lideri olan bir başka birliği bu askerlerin yakınına getirirseniz, birliklerinden ayrılan veya panik yapan askerler tekrar emirlerinize uymaya başlayacaktır.



Birliklerinize emir vermek için üzerlerine sağ tuşla basınca çıkan menüden komutu seçmeli, sonra da bir hedef göstermelisiniz. Birliklerinize verebileceğiniz emirler şöyle:

Move: Birlik dikkatli bir şekilde hareket eder ve hedefine ulaşınca savunmaya (defend) geçer.

Move Fast: Bir yere ulaşmanın en hızlı yolu koşmaktır, ama bu şekilde hareket ederken vurulmanız çok kolaydır. Bu yüzden başka birliklerin destek ateşi olmadan hiç bir birliğinizi bilmediğiniz bir noktaya koşturmayın.

Sneak: Birlik çok yavaş ilerler, etraftaki doğal korunakları maksimum şekilde kullanarak ve düşman ateşinden olabildiğince uzaktan hedefine ulaşmaya çalışır.

Fire: Birlik hedefe veya bölgeye ateş açar. Eğer hedefle aranızdaki çizgi parlak yeşilse, aranızda görüşü engelleyen bir şey yok demektir. Koyu yeşil hedefin zor göründüğünü, kırmızı ise hiç görülmediğini belirtir. Bir bölgeye ateş açmak ise, düşmanı bastırmak veya arkadan gelen hızlı birlikleri korumak için iyidir. Çapraz ateşe aldığınız bir bölgedeki düşmanlara arkadan ağır piyade birlikleriyle yapacağınız bir saldırı kesin zaferle sonuçlanacaktır.

Smoke: Duman bombası. Düşmanın hareketlerinizi görmesini engellemek için kullanılır.

Defend: Bir noktada saklanmak ve gelene geçene ateş açmak için birliklerinize bu emri verin.

Hide: Düşmanı pusuya düşürmek için. Maksimum korunaklı bir yere gizlenen birlikleriniz, kesinlikle öldüreceğinden emin olmadıkça kimseye ateş açmazlar.

... orada kesinlikle Luftwaffe vardır

Daha anlatılacak o kadar çok şey var ki, bir üç sayfa daha olsa sığmaz gibi geliyor. Siz oyuna başlamadan önce kullanım kılavuzunu okuyun ve alıştırma görevlerini bitirin. Böylece bu oldukça karmaşık, ama bir o kadar da zevkli oyuna kısa sürede alışabilirsiniz. Microsoft, Age of Empires'tan sonra "A Bridge Too Far" ile oyun piyasasında da ağırlığını iyice hissettirmeye başladı. Sıkı stratejiciyim diyenler, işte sizi sonuna kadar zorlayacak bir oyun. Buyrun bakalım.

Sinan AKKOL
Blaxis@Yahoo.com



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

MICROSOFT TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98
Firma: Microsoft
Windows 95 veya NT 4.0, Pentium 90, 16 MB RAM, 45 MB HDD, 4X CD ROM,

LEVEL KASIM'97

Incubation

Time Is Running Out



Bir İngiliz, Bir Fransız ve Bir Alien Yolda Gidiyorlarmış

- Aaaaah, yine onlar, geri döndüler, hem de hiç beklemediğim bir anda ve şekilde! Geçen sefer gözlerini korkuttuğumu sanmıştım, ama geri dönmüş manyaklar! Ama kabahat bende yavrucuğum, bilinçaltı muhabbetini öyle ağdalı sardırdım ki, herifler psikokinetik enerjimden faydalanıp daha da somut bir hal aldılar.

- Baba gene ne homurdanıyon kendi kendine, biz kaveye çıkıyoz, çocuklar ararsa diyiverirsin hemi?

- Tabbil, ne demek, hati canım siz keyfinize bakın, oh be gitti sapık herifler, ağız tadıyla bir oyun oynayalım bakalım.

- Abi meraba, bak ben gene geldim!

- Üff, hiç rahat yüzü göremiycem mi ben be, ne istiyon?

- Yoo, bi şey istemiyom, sadece oyun var mı diye baktıydım, hoca sen bize vır vır ediyon, aşşaalıyon ama unutma ki biz senin hayal gücünün ürünüyüz! Üstelik senin gibi züğürt bi herifin bilinçaltında yaşamak hiç eğlenceli diil billyon mu! Ne yapalım, senin gibi bize de seçme şansı verilmedi.

- Tamam lan bozulma, elimde diil işte, gel bak Incubation diye bişey geldi, acayip ha!

- Ohooo, yine mi Alien hikayeleri yaaa, yok mu başka hikaye bu adamların dağarcığında abi?

- Yaaa tamam, bence de artık Alien olayı baymaya başladı ama bu oyun bayaa iyi bişeye benziyo, gel bak anlatiim.

Alien'ın Biri Bir Gün

- Abi al bak kaave pişirdim, sen seversin, eee kim yapmış bu oyunu?

- Sağol canım, şimdi bi Alman firması var ya Blue Byte diye, aha onlar yapmış bu oyunu.

- Peki bizim makinede rahat çalışıyo mu bari, ne istiyo yani?

- Şimdi oyun esasen P-90 işlemci ve 16 mb ram ilen çalışmam demiyo, ama ekran kartının en az 2 mb olması lazım, başka, hah 4x cd istiyo, Windows 95 istiyo, bi de minimum kurulum için 70 mb boş hard disk alanı istiyo. Eh yani bizim alet sınırda kalıyo, esasen fena diil ama adamlar tüm grafikleri 3Dfx hızlandırıcılı ekran kartlarına göre yapmışlar. Yani şööle tam havasına girip oynıycam diyosan tüm bunları ikiylen çarpıp yanına bi de Voodoo marka felan bi ekran kartı eklicen, o zaman anca tadına varırsın olayın.

- Peki olay ne abi, yani türü felan ne iş?

- Şimdi türü azcık acayip, yani oyun esasen turn tabanlı taktik savaş ve strateji oyunu ama adamlar olaya ööle yenilikler katmış ki bazen Quake oynar, ya da film seyredermiş gibi bi hisse kapılıyom.

- Hadi yaa, o kadar manyak bi atmosferi var demek oyunun ha?

- Hiç sorma, sırf o atmosfere ayrıca hasta oldum ya zaten.

Sonra Hoca Alien'e Dönmüş Ve...

- Ha abi unutmadan sööliim, o manyak bakkal gene selam sööledi, gelip borcunu ödesin yoksa kırıcam çenelerini, dedi.

- Ulan o bakkalın da suyu ısındı ama neyse, biraz beklicek şimdilik. Yavrum siz de etmeyin şu heriften alışveriş yaa, elli defa sööledim ama hiç dinleyen yok. Hayır bari aldığınızın parasını benim hesaba yazdırmayın, sizin yüzünüzden elalemin adamlarıyla kanlı pıçaklı oluyorum soora, hasta mısınız nesiniz topunuz anlamadım ki ben bu işi!



- Valla abi sööledim diğer hıyarlara ama beni de dinlemiyolar. Şahsen ben çok ucuz bi yer buldum, ordan toptan alıyom ihtiyacımı, sana da tavsiye ederim haa.

- Bak, daldık gene geyiğe oyunu unuttuk, aha çalıştı, gel şimdi yakından gör şu meredi.

- Hı hı, konu ne demiştin abi?

- Daha bi şey dememiştim, muhabbeti otomatiğe bağlıycaksan sööle bilelim yani!

- Ayıpsın abi, estağfurullah, ağzımdan ööle çıktı yani.

- Haayır yani hiç öyle otomatik pilotta ara gazıyla giden muhabbetlere gelemem, bilesin! Neyse bak şimdi konu şööle bi şey, her zaman ki gibi olaylar gelecek zamanlarda geçiyo. İşte insanlar bi sürü gezegene koloni kurmuşta falan filan, soora bu kolonilerden birinde acayip olaylar olmaya başlıyo.

- Dur tahmin ediim, genetik mühendisleri yine bi haltlar karıştırıp ortalığı dağıtıyo di mi?

- Yok, bu sefer hakkını yemeyelim, çocukların hiç bi kabahati yok. Şimdi bu gezegende onaltıbin insanın barındığı bi şehir var, etrafında da bir güç alanı mevcut. Nedenine gelince, gezegendeki tek canlı türü insanlar diil, Scay'ger diye oranın yerlisi bi yaratık tipinden bol miktar var. Esasen bunlar tehlikeli yaratıklar diiller, ama ayak altında dolaşmasınlar diye bi güç alanı yapılıyo yine de.

- Eeee, soora?



Ben de Alien'a Dedim ki

- Sonra, aslında insanların bağışıklı olduğu ve gezegene beraberlerinde taşıdıkları bi virüs bunları etkiliyo, birden yayılan virüs yüzünden etkilenip mutasyon geçirmeye başlıyolar ve manyak vahşi yaratıklara dönüşmeye başlıyolar. İşin kötü tarafı bi kaza yüzünden şehri çevreleyen güç alanı zayıflıyo ve bu yaratıklar şehire sızmaya başlıyolar. Burada her zaman olduğu gibi uzay komandosu arkadaşlar olaya dahil oluyolar, ama tabii olduklarına pişman da oluyolar.

- Peki Incubation ne demek?

- İşte bu laf olayı özetliyo. İngilizce anlamı 'kuluçka dönemi' demek, yaratıkların dönüşümünü belirtiyor. Olayı Campaign modunda oynarsan senaryonun akışı içinde elindeki takımla çeşitli görevleri yerine getiriyorsun, olayın akışı içinde bu virüsü durdurmaya çalışan proflardan tutun da politik kariyeri için tüm koloniyi kurban etmeye niyetli bir generale dek bi sürü karakter var.

- Peki elde bi takım olduğuna ve bu da taktik savaş olduğuna göre mutlaka karakter geliştirme silah satın alma olayı da vardır di mi?

- Eh eh eh, doğrusun, ama mesela X-Com oynarken olduğu gibi kafana göre takım kurma ve donatma olayın yok. Burada bi senaryo olduğundan belli başlı karakterler var, mesela olaya üç kişilik bi takımla giriyosun ve görevin başarılı olması için bazı karakterlerin olayın sonunu görmesi lazım. Esasen ben oynarken bi kişi bile kaybetsem o görevi tekrar ediyorum, çünkü işi boyuna kayıp vererek sürdürmen imkansız. Bi sonra ki bölümde kayıplarını telafi etmek diye bi hakkın yok, grubun bi kişi eksilmesi bile işi üç kat daha zorlaştırıyo.

Babası Alien'a Şeker Almış

- Abi bakıyom da başlık olayında fıkra uygulamasına gidiyon.



- Bırak be oğlum, boyuna ara başlık atmaktan ne yazıcaamı şaşırıyom, zaten olmuşum olacaam kadar.

- Takma be abi, şeyi anlatıyodun hani malzeme olayı.



- Ha, işte şimdi malzemeyi bölüm arasında ikmal mekiğinden ediniyon, bunun için kredi gibi bişii lazım tabii işte onu da bölümlerdeki sandıklardan felan topluyon. Buralardan ayrıca cephane felan da çıkıyo. Satın alma işinde dikkat etmen gereken bişey var, öncelikle olay ilerledikçe yeni alet edevat piyasaya çıkıyo, tabii bunları alıp kullanabilmek için adamlarının yeterince yaratık tepeleyip Skill Point denen tecrübe puanlarından kazanması lazım. Mesela daha güçlü bir tüfek için adamının 2 SP sahibi olması lazım, ama yedek cephane çantası için hiç SP gerekmiyo. Bi de şey var, adamının cesaretinden dolayı aldığı Commendation puanlarını SP haline getirebiliyon.

- Peki olayı nasıl görüyon, bööle kuş bakışı felan mı?

- O da mümkün, ama adamlar görüntüyü istediğin gibi ayarlamanı mümkün kılmışlar, ister geniş açılı gör, ister adamının gözünden. Adamının tepesine tıklayınca çevresinde yön okları ve kaç puanlık hareket edeceğini ayarlamanı sağlayan oklar beliriyo, ayrıca alttaki tablodan özel hareketler de yaptırıyosun, mesela kapıyı felan açmak gibi. Sen hareketlerini bitirince olay yaratıklara geçiyo, burada kamera açıları manyak gerilim yaratıyo, yaratığın gözünden ya da başka sinir açılardan olup biteni görünce insan geriliyo. Bazen bişeyleri gözden kaçırdığını anlıyon, neyse ki son hareketi geri alma tuşu mevcut.

- Çevre nasıl peki?

- Ya çevre iyi de bööle sanki savaşılacak bi yer yaratmak için fazla uğraşılmış gibime geldi. Yani biraz fazla zoraki labirent havası var. Ama kötü diil, hele grafik olarak hiç diil.



- Peki sesler, müzik ara sahneler nasıl abi? Gene adam tutup film mi yapmışlar?

- Yok be olm, adamlar ara sahneleri de aynen oyundaki görüntülerle yapmışlar, bence filmden daha iyi bile olmuş. Grafik efektleri bayaa iyi, sesler ve müzik için hiç bişii demicem, resmen tüylerim ürperdi ha!

- İyi oyuna benziyo ha, ne dersin abi?

- Valla değişik ve bayağı da iyi bi oyun, bööle taktik strateji seviyosan kaçırmıycan, yoksa üzülürsün.

- Hüüh, saat kaç olmuş, baba izninlen ben kalkayım, oyun felan derken geceyarısını yapmışız, yarın erken kalkıcam işim var.

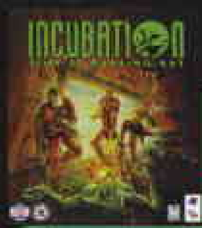
- Lan olm, sen bir kişilik bölünmesi olayısın, yani gerçek diilsin, yani sanalsın, sizin nasıl işiniz felan olur lan! Manyak mısınız yoksa beni iyice delirtmek için mahsus mu yapıyonuz, yapmayın rica ederim artık yaaa!

- Tamam abi, biz baktık senden hayır yok, çocuklarlan iş bulup paçayı kurtaralım dedik, tabii sonuçta kendimize uygun bi iş bulduk.

- Ne işiymiş ulan bu?!

- Sanal hayvan fabrikasında çalışıyoz abi!

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Blue Byte
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 70 MB HDD, 4X CD ROM,
2 MB Grafik Kartı

HEAVY GEAR

Activision'dan Yeni Bir Mech Simulasyonu

Nedendir bilinmez. Activision'ın yeni bir mech simulasyonu hazırladığını duyduğumda hiç heyecanlanmamıştım. Aynı şekilde Heavy Gear'ı bilgisayarcıların raflarında gördüğümde ve açıklamak için aldığımda da. Firmaların her zaman yaptığı bir hataya düşmüş Activision: bir fikrin iyi sattığını görünce, pişirip pişirip tekrar önümüze aynı oyunu sunmak. Tamam, MechWarrior 2 çok iyiydi, oynadık, beğendik, geçti gitti. Hadi diyelim ki içinizde ukte kaldı, ilkinde yapamadığınız savaşın ticari yönünü de işin içine katan Mech Warrior 2 - Mercenaries'i yaptınız, eyvallah, onu da yedik. Peki sorarım Activision'dakilere: Neredeyse aynı şekilde oynanan bir üçüncü oyun yapma ihtiyacı duydunuz? Neden ha, nedeeen?

Çünkü, Heavy Gear önceki Mech simulasyonlarını solda sıfır bırakacak özelliklere sahip mükemmel bir simulasyon. Diğerlerine göre artı alan yanlarının başında grafikleri geliyor. Artan sistem gereksinimlerine yakışacak düzeyde grafik kalitesi de yükselmiş. Artık dümdüz (Texture'sız anlamında dümdüz) yerşekillerinin üzerinde savaşmak yok. Özellikle kaliteli bir 3Dfx kartınız varsa, keyfinize diyecek yok. Bunun dışında, robotunuzu kendi kafanıza göre oluşturabiliyorsunuz. Aslında bu özellik önceki Mech oyunlarında da vardı ama, Heavy Gear'da robotun her parçasını en ince detayına kadar kendiniz yapabiliyorsunuz. Robotun hareket mekanizması da önceki Mech simulasyonlarına göre bayağı geliştirilmiş. Sadece belden üst kısmı bağımsız hareket edebilen robotların yerini, gövdesi, kolları ve kafası ayrı ayrı hareket eden robotlar almış. Bu sayede çok daha gerçekçi bir hareket sistemi sağlanmış, siz bir yöne doğru koşarken belli bir açıdaki düşmanınıza dönüp ateş edebiliyorsunuz. Sanırım bu gerçekçiliği sağlamak için programcılar robotlara insan eklem sistemine benzer bir yapı vermişler.

Welcome to the SS Vigilance, Commander

Heavy Gear'ın Mech Warrior'dan farklı olan bir yanı da konu aldığı dünya. Heavy Gear'ın geçtiği dünya savaşlar yüzünden kuzey ve güney olarak ikiye bölünmüş durumda. Siz isterseniz kuzey, isterseniz güney tarafı adına savaşabiliyorsunuz.

Oyunun iki oynanış şekli var:

Story Mode: Kuzeyli bir kumandan olarak oyuna başlıyor, ve onu kariyeri boyunca hayatta tutmaya çalışıyorsunuz. Story modunda görevler, adı üstünde, bir hikaye etrafında gelişiyor ve görevlerde yaptıklarınıza göre gelişen olaylar bölüm aralarında demolar halinde görüyorsunuz. Bence eski Mech Warriorların eksik yanlarından biri bu demolar sayesinde kapatılmış. Yani şahsen ben zorlu bir görevden dönünce kuru bir yazıyla tebrik edilmektense, şöyle gaza getirici bir demoyu tercih ederim. Bu yüzden Story modundan oldukça zevk aldım, ama bu şekilde oynamanın en kötü yanı bir kere bitirince her şeyi görmeniz ve bir daha oynamak için bir sebebinizin kalmaması.



Tour of Duty: Burası oyuna verdiğiniz parayı uzun süre hak etmesini sağlıyor. İsterseniz kuzey, isterseniz güney tarafının bir komutanı olarak savaşıyorsunuz. Savaşa katılacağınız birliği seçmek gibi bir lüksünüz de var, bu birliklerin birbirinden farklı özellikleri var ve her birliğin savaş hazırlık ekranı farklı. Size verilen görev gruplarını başarıyla tamamlamaya çalışıyorsunuz. Tabii her zaman başarılı olacaksınız diye bir şey yok, çuvalladığınız görevlerin sonunda hemen ordudan atılmıyorsunuz ama her başarıda olduğu gibi, başarısızlıklarınız da sicilinize de ekleniyor. Üstelik savaşın gidişatı da başarı oranına göre değişiyor. Story modu birkez oynayıp bitirdikten sonra oyunun bu kısmıyla uzun süre uğraşabilirsiniz.

Usta Şuna Bir Baksana, Motordan Garip Sesler Geliyor

Hangi oyun türünü seçerseniz seçin oyunun en can alıcı yeri kendi robotunuzu dizayn ettiğiniz ekran. Burada istediğiniz robotun üzerinde istediğiniz değişikliği yapıyor, isterseniz elinizdeki parçaları kullanarak sıfırdan bir robot oluşturabiliyorsunuz. Kuzey ve güney tarafının robotları birbirinden farklı ama kullanılan parçalar hemen hemen aynı. Robot dizayn ekranına görev brifing ekranında sağ üstteki "Build" tuşuna tıkayarak geçebilirsiniz. Burada üstte robotunuza takabileceğiniz farklı parça ve silah türleri (detaylı olarak açıklayacağım), solda seçili olan parça türünün o anki rütbenize bağlı olarak kullanabileceğiniz çeşitlerini görebilir ve bunları ortadaki robotun üzerine sürükleyip bırakarak robotunuza ekleyebilirsiniz. Robotun arkasını çevirmek için sağ sol ok tuşlarını kullanacaksınız. Robot dizaynının altındaki "Details" kısmından robot aksamlarının içindeki en ufak parçaları dahi değiştirebilirsiniz. Mesela gövdeyi seçip detaylara girerseniz, kullanacağınız elektronik parça

cinsi, kaplama kalınlığı gibi ince özellikleri değiştirebilirsiniz. Dizayn ekranının en sağında rütbenizi (C9'dan başlayıp A1'e kadar devam eder), robota yüklü olan silahları, o an ekranda seçili olan parçanın özelliklerini, robotun o andaki ağırlığını ve taşıyabileceği max ağırlığı, seçili parçanın zırh cinsini ve kalınlığını (Upper için Armoplast, Lower için Alloy en iyisidir) belirleyebiliyorsunuz.

Eğer yukarda anlattıklarımdan sonra robot dizaynının karışık olduğunu düşünüyorsanız, çok doğru düşünüyorsunuz. Ama korkmayın, kafanız karışırsa her zaman için hazır robotlardan birini seçebilirsiniz. Yine de unutmayın ki kendi dizaynınız olan on bin tonluk bir devin içinde düşmanlarınıza kan kusturmak gibisi yoktur.

Gelelim robotunuz için seçebileceğiniz parçalara:

Torso: Bütün parçaların bağlı olduğu ana gövde. En büyük parça olmasından dolayı en fazla



darbeyi alır, bu yüzden zırhların kalınlığını arttırırken gövdeye öncelik verin.

Engine: Güçlü bir motor olay mahalline çabuk ulaşmanıza, daha önemlisi işler sarpa sarınca olay mahallinden hızla uzaklaşmanıza yarayacaktır. Değiştirmek için robotun arkasını çevirmeniz gerekir (sağ-sol ok tuşları).

Head: Sağlam bir kelle sağlam robotun en önemli parçasıdır. Rütbeniz yettiğinde Enhanced Radar ve Infra Red Scanner takmayı ihmal etmeyin.

Arms: Savaş sırasında bunlardan birisi koparsa silah tutamaz hale gelirsiniz. O yüzden seçerken sağlamlığına dikkat edin.

Legs: O koca kütlenin bütün ağırlığını taşıyan vefakar bacaklarınız. Nişan alırken düşmanın bacaklarını tercih edin. Birini bile kopartabilseniz, rakibiniz tüm savaş kabiliyetini yitirecektir. Tabii aynı şey sizin için de geçerli.



Ve işte silahlar:

Rifles: Ana silahınız. Kim ne derse desin, siz tüfekten şaşmayın. Hem cephanesi bol, hem de usta ellerde üzerine daha etkili silah yoktur. Can alıcı noktalara (rakibin füze atarı, veya bacakları) yapacağınız on isabetli atışla herkesi indirebilirsiniz.

Rockets: 8-16-24 ve 32'lik paketler halindedir ve zırh delici, patlayıcı gibi farklı türleri vardır. Genellikle bir seferde 4 tane birden atıldığından kısa sürede tükenecektir. Eğer isabet ederse düşmanı dağıtır, ama genellikle etmez (veya ben çok kabiliyetsizim).

Grenades: Aman uzak durun, boşu boşuna robotunuza ağırlık yapmaktan başka halta yaramazlar. Bir türlü istediğiniz yere atamazsınız, atsanız bile düşman robotlara pek fazla etkili olmaz. Sadece hareketsiz hedeflere karşı etkili, ama aynı işi tüfek ve füzeler çok daha iyi görüyor. Anti tank ve anti personel olarak iki türdür.

Missiles: İşte benim şarkım çalmaya başladı: güdümlü füzeler ve havan topları. Atın ve unutun, düşman bir varmış bir yokmuş olacaktır.

Bazookas: Füzelerden çok daha etkilidir, ama en kötü tarafı elinizde taşımanız gerekmesidir. Yani hem bazuka hem de tüfeği aynı anda kullanamıyorsanız, kısacası hasta la vista bazuka.

Energy: Laser, plazma ve bilimum enerji bazlı silahlar. Cephane sıkıntısı yoktur, etkilidir ama çabuk ısınır ve tekrar kullanmak için soğumasını beklemeniz gerekir.

Tuş Kontrolleri:
Hareket Tuşları

Ok tuşları: Eğer simulasyon türü yönetimi seçerseniz ileri-geri tuşları ile gövdeyi öne arkaya eğersiniz. Diğer yönetim türünde ise ileri geri koşmak için kullanılır. Silahınızı Mouse ile yönetirsiniz.



Shift + Sağ veya Sol: Sağa veya sola kaymak için.

TAB: Dizlerinizin üstüne çökmek için. Bir yere mevzilenip fırsat bulunca ateş açmak iyi oluyor.

S: Çarpışma sırasında yere düşerseniz ayağa kalkmak için.

W: Tekerlekleri açıp kapar.

J: Jetleri ateşler.

Backspace: İleri geri hareketi sağlamak için.





1-0: Hız ayarları.

Silah Kontrolleri:

P: Düşmanın düşürdüğü silahın yanına gidip basılı tutarsanız alabilirsiniz. Ama dikkat edin, her iki silahı birden kullanamazsınız, o yüzden aldığınız silahın elinizdekinden daha iyi olmasına özen gösterin.

SPACE: Ateş.

Enter: Bir sonraki silah.

;: Seçili olan silah grubunu ateşler.

Shift + 1,2,3: Seçili olan silahları gruplar haline getirir. Bütün silahları aynı anda düşmana boşaltmak güçlü robotlara karşı en etkili taktik.

\: Grup ateşini açar-kapar.

E: En yakındaki hedef.

T: Bir sonraki düşman hedef.

Shift + T: Bir önceki düşman hedef.

F: Bir sonraki dost hedef.

Shift + F: Bir önceki dost hedef.

N: Bir sonraki waypoint.

Shift + N: Bir önceki waypoint.

İletişim ve Görüntü Kontrolleri:

F1: Genel iletişim kanalı. Merkez üsle iletişim kurup hava saldırısı veya kurtarma uçakları çağırmak için bu kanal kullanılır.

F2-F7: Sizinle birlikte savaşan diğer robotlara emir vermek için.

F8: Uydu görüntüsünü açıp kapar.

F9: Tel kafes şeklindeki hasar görüntüsünü açıp kapar.

F10: Füze kamerası.

F11: HUD aç-kapa.

F12: Görevler.

I: Kızıl ötesi görüş.

L: Tel kafes görüntü.

Z: Zoom in.

Shift+Z: Zoom out.



Ctrl+Z: Zoom reset.

Ctrl+Sol,Sağ: Sağa sola bakma.

Ctrl+Yukarı,Aşağı: Yukarı aşağı bakma.

C: İç ve dış görüntü arasında seçim.

Arkadaşlar Uyanın, Bakın Ayıp Oluyor Haa...

Evet 3 saatlik hızlandırılmış robot kontrolleri dersimiz bitti, sırada 12 saatlik yoğunlaştırılmış savaş ekranı kursumuz var. Sol üstte radarımız var. F12'ye basarak öğrendiğimiz N'ye basarak seçtiğimiz görev noktaları sarı, o an seçili olan düşman kırmızı üçgen şeklinde bu daire şeklindeki radarın etrafında görülebilir. Daire içindeki çizgiler o anki görüş açınızı temsil ediyor, yani bunlar sağa doğru ise siz ileri doğru giderken gövdeniz sağa doğru bakıyor demektir. Radarın etrafında hız göstergesi, sağında ise iletişim seçeneklerinin çıktığı kutu var. En sağ üstte robotun parçalarının aldığı hasar, onun altında silah sistemleri görülebilir. Bir düşmanı E veya T ile seçtiğiniz zaman kırmızı oklarla ekranda işaretlenir, eğer o an ekranda değilse, ne tarafa dönmeniz gerektiği ekranın kenarındaki kırmızı oklarla belirtilir. Nişan almanız için sürekli kendi etrafınızda dönmeniz gerekmiyor, gövdeniz belli bir açıya kadar serbestçe hareket edebildiğinden Mouse ile sağ ve soldaki hedeflere ateş açabilirsiniz.



Tavsiyeler ve Düşünceler:

✔ Oyunun en sevdiğim yanlarından biri, etrafta dolaşan robotların haricinde sefil askerlerin de olması. Tabii ellerindeki güdümlü füzelerle o kadar da sefil durmuyorla, o ayrı konu. Bunları tek atışta veya üzerlerine basarak öldürebilirsiniz.

✔ Robotunuzu dizayn ederken, özellikle detay kısmında hep en yeni parçaları kullanmaya bakın, ama max. Load'ı geçmemeye çalışın. Aslında bu sınırı geçebilirsiniz, ama bu robotunuzun manevra kabiliyetini olumsuz yönde etkilenecektir.

✔ Savaş sırasında dost-düşman ayırt edemiyorsanız size ufak bir tüyo: Kuzeyliler kahverengi, güneyliler gridir.

✔ Tour of Duty görevleri harbi çok zor. Bu da oyunu hem daha zevkli, hem de daha uzun süre oynanabilir kılıyor.

✔ Savaş ekranı haricinde ESC ile girebileceğiniz "Combat Variables" ekranında görüntü detaylarını ve tuş kontrollerini değiştirebilirsiniz. Eğer Direct 3D veya 3Dfx'li bir kartınız varsa (ah Monster, vah Monster, satıcı Kadir (anlayan anladı no. 2) oyun bunları da destekliyor. Standart bir Pentium 150'de (ne günlere kaldık; 8 ay önce P150 dedin mi akan sular dururdu) yüksek çözünürlükte Software 640 seçeneği ile gayet doyurucu bir sonuç alabilirsiniz.

✔ Oyunun müzikleri, önceki mech oyunlarında olduğu gibi, orkestrasyon şeklinde yapılmış ve savaş olayına bence çok uyuyor.

Şimdi bir bakalım, oyunun oynanışını anlattık, tuşları verdik, bilinmesi gereken bilgileri verdik ve tavsiyelerde bulunduk ve daha 700 karakter yazabilirim, çok iyi. Sonuç olarak Heavy Gear ile Activision, Mech simulasyonlarındaki tartışılmaz üstünlüğünü birkez daha kanıtlıyor. Kontrollerinin ve dizayn kısmının o kadar karmaşık olması sizi yıldırmasın, olayı bir kaptınız mı kendi yarattığınız kocaman bir devle savaş alanında dolanıp düşmanlarınıza kan kusturmak oldukça hoşunuza gidecektir. Sanırım bu türün benden ve Kadir'den başka seveni yok ama ben yine de sizi bu savaşa davet ediyorum. Bize katılmaz mıydınız?

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Firma: Activision

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, D3D ve 3Dfx Destekliyor

GERÇEĞİN ÖTESİNDE

Yeni Bir Türkçe Adventure



Gerçek... Gerçeğin ne olduğunu bilmeden ötesini araştırmaya nasıl başlayabiliriz ki? Bize yüzyılardır öğrettikleri mi gerçek olan? Ya bir gün biri gelirse, gerçeğin ne olduğunu söylemeden, yalnızca fısıldasa "gerçek bu değil" diye... Ve gitse...

Arkasından bağırsak, sonra yavaş yavaş sesimize hıçkırıklar karışmaya başlasa... Ağlayarak kaçsak "gerçek" diye bildiğimizden, sesimiz bir yerlere çarpıp, dönüp dolaşıp tekrar kendi kulağımıza gelse...Çılgıncasına bağırıp ölümle delilik arasında bir yerlerdeyken...

Uyansak... Düşün mü gerçek, gerçeğin mi düş olduğunu bilmeden...



I'LL BE...

Varsayın bir Ablanız var (olsa da var sayın, önemli diil) ve onu çok ama çok seviyosunuz. Mutlu mesut yaşamaya devam ederken günün birinde karanlık bir kişi tarafından... Acı, çok acı... İşi yalnızca polislere mi bırakırdınız, yoksa canınızdan çok sevdiğiniz ablanızın katilinin peşinden iz sürme cesaretini mi gösterirdiniz?

Katillerle uğraşmak kolay iş değil, hele hele genç bir kıza göre. Memlekette bi dolu it kopuk var ama kahramanımız her türlü güçlüğü göze alarak olayların içine dalıveriyor. Yalnızca katiller değil uğraşması gerekenler. Bilgi ve aklımızın dışındaki güçler de şenliğe katılıyorlar... Çok uzaktan gelen güçler: Gerçeğin öte tarafından!

...DRAMING...

Cartoon Animasyon Stüdyoları, Dedektif Fırtına ile bizlere Türkçe Adventure oynama deneyimini eğlenceli bir şekilde sunduktan sonra çalışmalarına ara vermemiş. Geri dönüşleri bu kez çok daha ciddi bir yapımla olmuş. Gerçeğin Ötesinde, Dedektif Fırtına'nın da verdiği birikimle, daha titiz, daha profesyonel ve daha başarılı bir çalışmanın ürünü olarak çıkmış karşımıza. Amerika'dan da gelen katılımcılarla, uzun ve yorucu çekim saatleri sonrasında "Ingaa! Ingaa!" sesleriyle gözlerini açmış. İlk günlerinde 5.25'lik disketlerle beslenirken sonraları 3.5'lik disketleri de yiyebilmeye başlamış. Yavaş yavaş emeklemeyi ve konuşmayı öğrenmiş. İlk sözleri "Bu bilgisayar aleminde rakip tanımıyorum, olay yaratıcaaam!" olmuş. Biraz daha büyüdüğünde Dos ve Windows 95'le kardeş kardeş oynamaya, uyumlu çalışmaya başlamış. Artık Cartoon Animasyon'daki büyükleri de altını sürekli değiştirmiyorlarmış. Yavaş yavaş, dosyaları, klasörleri de büyümeye gelişmeye başlamış. Bilgisayar yapımı arka plan görüntülerinin üzerinde film klipleri belirmiş. Müzik eğitimi için taa Amerikalar'a gidip dersler almış. Üniversite eğitimini kriminoloji ve gizli güçler üzerine

hazırladığı tezle tamamlamış. Ardından kendini hazır hissettiği anda gücünü bilgisayar oyuncularının yararına kullanmak amacıyla geri dönmüş... Karşısına çıkanları engin programcılık bilgileriyle tek tek alt etmiş. Adı duyulmaya başlayınca kendsini çekemeyenler, arkasından kara çalmışlar: "Bu oyun korsan!" demişler. Gerçeğin Ötesinde dağlara kaçmış. Kısa zamanda ünü dağları sarmış. Eski oyunlar (pacman, boulderdash) öğüt vermişler, "Gençsin, hata etme in dağlardan şehre, masum olduğun besbelli, dağ gibi yiğitsin, in dağlardan, oyuncu seni bekliyor!" demişler. Gerçeğin Ötesinde2'nin kulağına bu sözler küpe olmuş, yiğitçe çıkmış er meydanına "Bakın" demiş "Bu benim orjinal disketim, bu da kitapçığım! Bunlar olmadan kimsecikler beni oynayamaz! Kopya değil, özbeöz orjinal yazılımım ben!". Bu sözler üzerine her şey anlaşılmış. Gerçeğin Ötesinde oyun severlerin bilgisayarlarına girivermiş. Onlar ermiş mikro işlemcisine, biz çıkalım belleğine...





...MY DREAMS...

Gerçeğin ötesinde, Dedektif Fırtına'ya göre daha kapsamlı bir kurguya sahip. Oyun, herkesin zevk alabilmesi amacıyla çok zor bulmacalardan arındırılmış, ayrıca oyuna üç ayrı bölüm arasında istediğinizi oynamanızı sağlayan bir seçenek konmuş. Örneğin ikinci bölüme birinci bölümde toplamanız gereken eşyalara sahip olarak doğrudan başlayabilmeniz mümkün. Ama oyunda eşya kullanımında Dedektif Fırtına'dan hatırlayacağınız otomatik kullanım gibi bir rahatlık beklemeyin. Doğru eşyayı doğru yerde kullanmayı akıl edebilmeniz gerekiyor. Ayrıca size oyun boyunca yardımcı olacak ne idüğü belirsiz bir ses de emrinize amade. "Bu kadar kolaylık da fazla!" diyebilirsiniz

Ama inanın, yer yer sizi biraz olsun zorlayacak durumlar da karşınıza çıkacak.

Oyuna kahramanımızın odasında başlıyorsunuz. Sol taraftaki kapıdan koridora çıkıp merdivenlerden alt kata inebilirsiniz. Kapıyı çalan detektif, size ablanızın katilinin bulma konusunda çabalarının sürdüğünü, ancak fazla ilerleme kaydedemediklerini anlatıyor. Siz de kapının önünde park etmiş olan otomobilinize atlayıp araştırmaya başlıyorsunuz. Ancak acele etmeyin, öncelikle evde ortaya çıkarmanız gereken çok şey var!

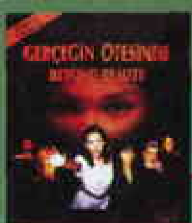
...WITH YOU-Cranberries-.

"Uzun zamandır şööle Phantasmagoria benzeri bi Film-adventure gelse de oynasak!" diyip elkarlanıyoduk, kısmetimizi gökte ararken yerde bulduk. Cartoon Animasyon yeterli desteği olmayan kullanıcıları da düşünerek oyunu 256 renkte çalışır hale getirmiş. Ne de olsa oyun oynamak herkesin hakkı! Ve bu oyundaki karakterler sizin bizim gibi konuşan, gülen, hoplayan, zıplayan gerçek kişiler. Tıpkı bir film çeker gibi (Tıpkı'sı fazla aslında) saatlerce sette ter dökmüş, oyunculuk, programcılık müzik yeteneklerini birleştirmişler ve bize Gerçeğin Ötesinde'yi getirmişler. Dedektif Fırtına bir başlangıçtı, "oyun"da ikinci perde Gerçeğin Ötesinde'yle devam ediyor! Bakalım Gerçeğin Ötesinde'nin ötesinde neler olacak?

(Burada biraz yer istiyorum. Son bir yılın değerlendirilmesi yapılacak : ....
.............Galiba değişen pek bir şey olmamış. Sıradan biriyim işte... Hala ortadan sıkılmış diş macunu tüpleri ve çözülmüş ayakkabı bağlarına pek de ısınabilmiş diilim. Hala sofrada tabakta kalan son dilimi almaktan çekiniyorum... Ama bir iki yemekte de tuzumuz bulunmuş hani. İki satır bi şeyler yazmışız, birilerine bazen yardımcı olmuşuz, bazen kızdırmışız. Neyse, zaman gelmiş, arka kapıdan sessizce çıkmak gerekmiş. Işığı açık, kapıyı aralık bırakıyorum, kalanlara selam olsun...)

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net

GB



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Cartoon Animasyon Stüd.
Tel: (212) 260 11 12

Firma: Cartoon
486 DX2-66, 8 MB RAM,
8x CD-ROM Sürücü, 1 MB Ekran Kartı
Fiyatı: 29 $

TAM ÇÖZÜM
BÖLÜM 2

Şubat ayında sizlere hediye ettiğimiz "İstanbul Efsaneleri"nin tam çözümüne kaldığımız yerden devam ediyoruz.

İSTANBUL EFSANELERİ

Evet arkadaşlar, geçen sayıda bizim efsanemiz (bağrımızdan çıkan) İstanbul Efsaneleri'ni biraz tanıtmaya çalışmış ve az buçuk tam açıklamasına geçmiştik. Şimdi de ufaktan ufaktan devam ediceğiz. Ancak öncelikle söylemek istediğim bir kaç şey var. Ben oyunda direkten yapmanız gerekenleri söyleyeceğim, biraz gezinip belki farklı şeyler de görebilirsiniz. Her semte aynı sırayla gitmek zorunda da değilsiniz; ama unutmayın ki bazı yerler ancak doğru yerde doğru hareketi yapmanızla açılacaktır. Bu arada her semti haritada açıkça göremeyebilirsiniz, bulmak için biraz uğraşmanız gerekebilir. Ben size kamp yapın veya karnınızı doyurun falan da demiyeceğim, siz gerekli yerde yapın (ne gülüyorsunuz be, ufak kişilerde bu oyunu oynuyor olabilir, yardımcı olmak lazım!). Neyse, hazırsanız kaldığımız yerden devam ediyoruz. En son Mecidiyeköy'den çıkmıştık...



BEŞİKTAŞ

Hemen sola gidince hayırsever bir küfürbaz'dan bir tane vecize öğrenin (bir yemek parası karşılığında tabii!). Devam edip yandaki belediye sarayına girin. Belediye Başkanı'nın bürosundan iskelenin durumunu öğrenin. Pis yobazlar boğazı ele geçirmek istemişler belki, ama son bir kaç laleyi unutmuş olacaklar. Siz de iskeleye gidip (girişten dümdüz ileri, biraz sola, tekrar ileri) onlara bir güzel sürpriz yapın. Ortamda hiç bir yobaz kalmayınca belediye başkanımızın bürosuna geri dönün. Ama ne aksidir ki, başkan kaçırılmış! Siz de hemen binadaki daha önceden kilitli olan kapıdan geçip dehlizlerde başkanı arayın. Ne tesadüf ki başkan yardımcısı Hüsam da buradaymış!!. Başkanı kaçıranın o olduğunu farketmeniz uzun sürmez. Bir ısırıkta onu yedikten sonra başkanı kurtarın ve onun bürosuna geri dönün. Böylece iskele ve vapur hizmeti tekrar açılıyor ve siz de iskeleden karşıya geçebiliyorsunuz. (Dikkat dikkat! Kaptanınız konuşuyor! Vapurlarımız geceleyin çalışmamakla beraber tüm yobazlara yasaktır, teşekkür ederim...)



KADIKÖY

Şehirde biraz gezince (balgamlara dikkat!) Kımıl Zararlılar Derneği'ni bulacaksınız. Onlardan Maganda Haşmet'in başlarına bela olduğunu öğrenin. Şehri, onun balgamlarından kurtarmaya söz vererek çıkın ve şehirde şöyle ufak bir gezinti yapın. Kısa sürede aşağıya doğru bir giriş bulup kanalizasyonlara inin. Burada ilerleyince karşınıza Haşmet'in dadaşları çıkacak. Onları da bir yudumda içtikten sonra, esiri kurtarın. Son kapıda ise ünlü Haşmet sizi bekliyor olacak. Onu da toprakla bütünleştirdikten sonra, yukarı yeryüzüne çıkıp Kımıl Zararlılar'a gidin. Yaşasın! Artık biz de bir Kımıl Zararlıyız. Böylecene güzelim Kadıköy de kurtuluyor ve Eminönü'ne doğru yollanıyoruz..

EMİNÖNÜ

Kıyıdan ilerleyip en dipteki Tabık Vesile'yi bulun. Gözlerinizi bağlayıp sizi arkadaşlarına götürecek. Size



kendisini tanıttık-tan sonra şöyle bir camiye uğrayın. Girişte ne üdüğü belirsiz bir yığın kuşla kapışacaksınız. Az ötedeki kapıdan kuş kralıyla konuşun. Şincik bir adet illizyon duvar bulmamız gerekecek. Bu da caminin kuzey batısındaki köşede. Duvara doğru ilerlemeye çalışınca duvar kalkacak ve karşınıza leş kargaları çıkacak. Ama az ötede sizi bekleyen Şeyh Cehalet ve adamlarının günün spesiyal süprizi olduğunu unutmayın. Ama merak etmeyin Şeyh'le hemen karşılaşmayacaksınız (ee, ne de olsa tatlı sona saklanır), onun yerine adamlarıyla boğuşacaksınız. Savaştan sonra Şeyh kaçacak ve cebinden bir kese para düşürmeyi de unutmayacak. Paraları alıp Vesile'ye geri dönün. Böylecene şimdiliğine Eminönü'nde işimiz kalmadı. Haaa, aklıma gelmişken. Caminin hemen karşılarında bir yerlerde Havalı Mehtap var. Vizitesi biraz pahalı ama grubunuzda ölmüş kişiler varsa, özel ilgi (!) sonucu o kişiyi tekrar yaşama döndürebiliyorsunuz. Kişi de adeta yeniden doğmuş gibi olup, kendini çok mutlu hissetmeye başlıyor... Bir o taraftan, bir bu taraftan, haksızlık yok, şimdi de doğru Üsküdar'a..

ÜSKÜDAR

Dikkat! Dikkat! Oyunun en tehlikeli semtiyle karşı karşıyasınız. Adım başı karşınıza yobaz çıkabilir. Siz dümdüz sola gidip, kuzeydeki kapıdan girin. Kapıyı arkadan sürgüleyip tuzağa düştüğünüzde hemen kormanıza gerek yok. Unutmayın ki şans her zaman gerçek kahramanlara yardım eder. Böyle bir odaya girip, kek kek yakalanan kahramanlara yardım etmek için bekleyen Sıtkı yandaki duvarın ardından sizi



sesleyecektir. Siz de hemencecik o duvardan (illizyon) öteki tarafa geçeceksiniz. Sizi karşılayan Sıtkıyla biraz geyik yapınca, size Şeyh Cehalet için tehlike oluşturabilecek bir madalyondan bahsedecek. Ama ne yazık ki madalyonun bir yüzünü Gubarak Necati diye hıyarın biri çalmış. Sizden de o yüzü bulup getirmenizi istiyor, böylece madalyon tamamlanacak ve Ümraniye'deki Evliya Cevdet'e götürülebilecekmiş. Siz de hızla kanalizasyona sapıp bir yere sapmadan ilerleyerek semtten çıkacaksınız. Aslında biraz araştırabilirsiniz, hatta işe yarar bir kaç şey de bulabilirsiniz. Ama ne



bilim, gül ve dikeni falan yani...

BEYOĞLU

Kapıdaki lavuklar çok zorluk çıkarmaz. Savaştan sonra ilerleyip ilk sapaktan sola sapın. Sonra duvara kadar gidip sağa dönün. İlk kapıdan dalıp bidonu alın. Az önceki yerden sola giderseniz silahçı var. Ayrıca Beyoğlu girişinin biraz ilerisindeki sağdaki ilk kapıdan Gerekli Şeyler'e gidersiniz. Sonra dışarı çıkın ve dümdüz devam edin. En dipteki mutfak kapısından saraya girin. Bidonu açıp herkesi kaçırtın. Böylece artık kuzeydoğu duvarındaki anahtarı alıp yandaki kapıdan çıkabiliceğiz. Biraz ilerleyerek kral Goşist İdris'le konuşun. Sizden ön kapıdaki tüm yobazları yok etmenizi istiyor. Siz de doğal olarak kabul ediyorsunuz. Yalnız işiniz biraz zor. İki posta üstüste savaşıyorsunuz, dikkatli olun. Savaşı kazandığınızda krala geri dönüp tekrar konuşun. Emek-ödül falan yani, ya da diğer bir deyişle tüf-tüf+1....

Çiçek ın kuzey tarafındaki soldan ilk kapıya girince oradaki maganda Gubarak'ın Beyazıt'da olduğunu söyler.. Böylecene Beyoğlu'nu da kurtaran kahramanlar bir kez daha Bayezıt'a doğru uzun ve tehlikeli bir yolculuğa çıkarlar. Beyoğluun'da gideersin, gözleerlinii süzeersin, sevdiceğiiiim, saydıcağıııım.....

BAYEZIT

Hemencecik biraz ilerde silahçı ve gerekli şeyler, sağda yimmekçi, girişin hemen sağında para karşılığında vecize öğreneceğiniz "Bayezıt Küfürbazlar ve Vecizeperverler Derneği" var. Biraz ilerleyince üçlü tahta bir kapıdan geçerek üniverstenin önüne geliceksiniz. Ama ne yazık ön kapının kapalı, o yüzden de üçlü kapının yanından sapıp gidebildiğiniz kadar dümdüz gidin. Semtin en ucuna ulaşınca sağınızdaki duvara doğru ilerlemeye çalışın. Böylece gizli geçitten geçerek Taazettin Sabur'la karşılaşacaksınız. Sizden üniverstenin rektörünü kurtarmanızı isteyecek.

Ardından üniverstenin tamamını arayın ve bir sürü hazine bulun, yalnız önce bir kaç engelden atlamak zorunda kalabilirsiniz. Dikkat edin de hiç birinde yere kapaklanmayın.. Yukarı kattan rektörü kurtarınca üniverstenin kapıları açılıyor. Akabinde dışarı çıkıp kütüphaneye gidin. Oradaki görevliden Türkçe-Romence sözlük isteyin. Bunun için "sözlük" yazmanız lazım. Artık tüm romenlerle bir Türk gibi konuşabilirsiniz. Bilirsiniz, güzel ülkemde bir sürü romen nataşa vardır. İşte Necati'nin nerede olduğunu bilenlerinden bir tanesi, sizi semtin güney tarafındaki 3. sapaktan çıkınca karşılaşacağınız magandanın biraz para karşılığında götüreceği yerde bekliyor olacak.. Elimizdeki sözlükle tercüme olayını yapınca Necati'nin Ortaköy'de olacağını öğreniyor, ve ortaların köyüne doğru yollanıyoruz.



ORTAKÖY

Biraz doğuya gidip 2'li tahta kapılardan geçin. Önünüzdeki kapının ardında sizi magandaların lideri bekliyor. Ama ne yazık ki biricik kızı kaçırılmış ve kurtarılmayı bekliyor. Siz de hemen Ortaköy'ün ünlü Lavuk Çay Bahçesi'ne gidip (2'li tahta kapının biraz yan tarafındaki kapı) Neriman'ı (şirin kız) kurtarmaya gidin. İşin kötü yanı babasına geri dönünce sizden birini kızla evlenmeye mecbur edecek. Gruptaki en çapkın kişi de ben evlenirim diye, atlayınca sizden kaf dağının arkasındaki tüyü bulmanızı isteyip, beyninize bir güzel limon sıkacak.. Siz de oyunun iyice abuklaşmadığını kendinizi inandırma yolundaki girişiminize devam ederek (hö?), Kaf- etheria' ya gidin. İçeri girdiğinizde sağ üst çaprazdaki duvarın doğu kısmından gizli kapıyı bulun. Hemen ardından bir tane daha sihirden kapı bulacaksınız. Onun arkasında ise bir öbek kuşla savaşa girin. Savaş sonrası kuşlardan biri-nin tüyünü alıp kızın babasına yutturun. Böylece kızı alıp size hediye edecek (nassı yani?). Çıkışta magandanın teki gelip Neriman'la evlendiğiniz için size minnetini sunacak ve karşılığında (ne alakaysa) yardım olarak Necazti'nin Sarıyer'de bir yerde olduğunu söyleyecek...

Az önce "ne alakaysa"ya dedim ya, sözümü geri alıyorum, abuklukların ve rastlantı facialarının yaşandığı bir oyunda "alaka" demek son derece yanlış bence... Hmm, aslına bakarsanız oyun manyak bir mantık sistem içinde kurulmuş bence, nedensiz hiç bir şey göremezsiniz ...

SARIYER

Bazı komedi filmleri vardır, esprileri anlamak için dalga geçtiği filmleri izlemiş olmak lazımdır. İşte İstanbul Efsanelerini tamamen anlamak için de az biraz FRP kültürü gerekebiliyor. Mesela Sarıyer böyle bir yer...

Dümdüz ilerleyip son sapaktan sola sapın. Sonra en dipteki tahta kapıdan girin, üst kattan pabucu alın. Böylece semt girişinden sola gidip en dipteki kapıdan geçince karşılaşacağınız Lord Zot'u geldiği dünyaya geri yollayabileceksiniz. (ah ulen Zot, ne vardı o Elf kızına aşık olacak, aşkın gözü kör olsun!). Savaştan sonra anahtarı alıp tünelden içeri girin. Burayı size adım adım anlatmama imkan yok. Biraz arayıp Gubarak Necati'nin yerini bulun. Madalyon için sizden tüm paranızı isteyince vereceğiniz yanıt tamamen cesaretinizle doğru orantılı. Hatırlatmalıyım ki, adam çok zorlu değil! Madalyonu alın ve taa Üsküdar'a gidip (bence girişte kanalizasyonu tercih edin, yoksa Mecidiyeköy'de bir daha top oynama şansınız olmayabilir.) Sıtkı'ya verin. Sonuçta bir adet Rastlantılar Tanrı'sı Cevdet'le tanışma davetiyeniz olacak...

ÜMRANİYE

Dağı bayın en güzel yeşili göster-

me yarışı içerisinde olan Ümraniye'de az biraz gezip Dragon (ejderha)'ları bulun. Madalyonu görünce kendileriyle beraber aklı da uçan dragonlar yoldan çekildiklerinde az ötedeki eve girin. Ve tatatammm! Kaçınılmaz son, hayatımızın facialarıtestler (iyi mi, aklıma ÖYS belası geldi şimdi)!! Burada dürüstlük, dövüş ve zeka testlerine gireceksiniz. 4 yanlış bir doğruyu götürmemekle beraber, her türlü kopya, bağırma, itişme ve tüm illegal davranışlar serbesttir. Yalnız sağ ve soldan ikinci kapılar yasak olmasının ötesinde tehlikeli ve canlı metabolizmalara zararlıdır. Önce sağdaki kapıdan girip cetveli almayarak ne kadar bakire(!) olduğunuzu kanıtlayın. Akabinde soldaki kapının ardını yoklayarak lale savaşçılarının bir başka versiyonu ve cevdet'in özel yaratıklarıyla tanışın. Veee son olarak en öndeki kapıya gidin. Burada yangında herhangi bir yöne adım atıp, sonra da kapıya geri dönmeye çalışma dehalığında bulunarak süperzekiliğinizi kanıtlayın. En baştaki karizmatik adamımıza geri dönerek testin sonucunu öğrenebilirsiniz tabii... Ve en nihayet onca emekten sonra Cevdet'le iki çift laf edebileceğiz. Size Şeyh Cehalet'in planını anlatacak. Ama tam o sırada alçaklar alçağı Sıtkı gelip Cevdet'i gözünüzün önünde kaçıracak. Burunlarınızdan çıkan dumanın buhar basıncını tahmin edebiliyorum, ama hala bir şansınız var. Bir kaç savaştan sonra evin dışına gelerek Celal'in sırtına atlayın. Ama beceriksiz Celal Kız Kulesi civarlarında kanat tarafında çıkan bir hasar sonucu denize düşecek. Neyseki, bizi kurtaracak minik bir kule var, kızoğlan Kızkulesi...

KIZKULESİ



Önünüzdeki kapıdan geçip en üst kata çıkın. Buradaki kadınsı varlığı yılandan kurtarıp en aşağıdaki kayıkhaneye gidin. Kadın burada size "kapıların tokmaklarından tutup çevirilince açılması sanatı" konusunda kısa bir konferans verince ilk kayığa atlayıp Üsküdar'a gidebileceksiniz. Üsküdar'da hemen arkanızdaki kayıkhaneden Eminönü'ne gidin.

Burada kapıları o ana kadar kapalı olan Topkapı Sarayı'na girin. Sarayda hemen önünüzdeki tahta kapıdan geçip 3 kat alta inerek koridorun en sonunda ,soldaki kapıya girin. Vesile size aşmış bir kılıçtan bahsedecek. Kılıcı bulmak için bir üst kata çıkın binaları arayın (bu katı bir üst kata bağlayan merdivenlerin çok yakınındaki bir bina). Bir yere geldiğinizde elemanlarınızdan biri duvarın gariplğinden bahsedecek. Hemen yanınızdaki duvardan, geçerek ışığın gücüne, kılıçartıbeşe sahip olun. Vesile'ye geri dönüp anahtarı alın. Sarayın en üst katına çıkarak Sıtkı'yı bulun. Hainler haini Sıtkı'nın son kez havadaki oksijeni harcamasını sağladıktan sonra saraydan çıkın. Ama çıkışta minik bir sorun çıkacak ve belediye canavarı, bir kuşçukla karşılaşacaksınız. Eğer kılıcı vermezsiniz Şeyh Cehalet'le karşılaşma öncesi ufak(!) bir prova yapmış olursunuz. İsterseniz kılıcı da verebilirsiniz tabii...

Ardından semtten çıkıp faynıl vor için hazırlanın!

FATİH

Önünüze çıkan karafatmaların kıyafetini giydikten sonra doğu tarafındaki bir kapıdan girip Silicon babayla konuşun. Size planı anlatıp Şeyh Cehaleti yok etmenizde hayvani yardımcı olacak tüftüf +4'ünü verecek. Dışarı çıkınca cidden zorlu iki savaşa gireceksiniz. Size şiddetli tavsiyem (biraz geç oldu ama..) bu dahil, şu ana kadar (ve özellikle en sonuncusunda) girdiğiniz tüm zorlu savaşlardan önce "koşun ları koşuun.." büyüsünü yapmanız. Ama mutlaka savaşlardan önce yapın, korkunç etkili, sakın unutmayın ona göre! Savaşların sonunda kuzeye doğru giderek sonuna kadar Şeyh Cehalet'i takip edin ve en son odada onu yakalayın....

Adam doğal olarak, biraz zorlu, nasıl yeneceğinizi de kendiniz bulun artık, sadece save etmeyi unutmayın yeter..

Cehaletler prensini, ışığınızın son damlasıyla da olsa yok ettikten sonra beklenen ve mutlu sona kavu ....?????!!!!!!!?!?!?!?!?!?!?!???

.. Bu arada, aklıma geldi az önce "Game"den geldim. Ne yapıp edin, bu mükemmel filmi bir şekilde seyredin, kesinlikle ve de mutlaka ve de illa ki gidin. Bu kadar çok beğendiğim tarafı benim, çok eskiden düşündüğüm (aynı şekilde Batu'nun da) bir fikri tekrar hatırlatması ve az da olsa bir şekilde somut olarak görebilmem. Aslında gerçek diye bir şey yoktur, yok yok vardır da, asla tam olarak bilemezsiniz, sadece inanırsınız. Demek istediğim şu ana kadar tüm yaşamınız minik bir keke gelme olayı olabilir, kısacası böyle bir matematiksel ihtimal var. Yani duyu organlarınıza güvenmeyin demek istiyorum. Zaten Descartes de bu yüzden düşünüyorum, öyleyse varım, demiştir. Ya sizi onu bırakın da senaryo falan da ciddi ciddi iyi, bazı yerler harbiden eşşekten düşmüşe çeviriyor insanı, mutlaka izleyin kısacası.. Ne diyorum ben ya, uykusuzluktur herhalde, ama siz yine de gidin..

Düşünsenize, bir gün eve geleceksiniz ve tüm aileniz, akrabalarınız, arkadaşlarınız, tanıdıklarınız, öğretmenleriniz, her gün gördüğünüz simitçi, manavınız, kazık bakkalınız, otobüs şöförünüz, kavga ettikleriniz, sevdikleriniz, aşık olduklarınız, kızdıklarınız, nefret ettikleriniz, görünce sevindiğiniz veya sizin hayatınızda bir şekilde iz bırakmış bütün insanları bir odada bulacak ve sadece dudaklarında alaylı, "artık bitti" anlamında ufak bir tebessümü göreceksiniz. Ama, ama........

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

FRP

RAKS NEW MEDİA
Tel: ((212) 272 65 93
Firma: Silicon worx
386 ve yukarısı (Pentium tavsiye edilir),
4 MB RAM, 10 MB HDD

TAM ÇÖZÜM

TOMB RAIDER II

LEVEL CD ARALIK 97

1. BÖLÜM

Birinci bölümden sonraki bir sene içerisinde Lara, Xian'ın hançerini aramaya başladı. 1 ve 2 arasında sadece Level düzenlemesi ve düşman sayısında değil aynı zamanda sırlarda (Secret) da fark var. Bu bölümde sır olarak iyi saklanmış ejderha bibloları kullanılmış. Her Level'a toplam üç biblo yerleştirilmiş. Tam çözümün bu ilk bölümünde sizlere ilk sekiz Level'da bulunan bibloları toplamanıza yardımcı olacağız. Oyun sırasında zorlandığınız zamanlarda tablolardan anahtarlar, bilmeceler vs. hakkında bilgi alabilirsiniz. Maceraya başlamaya hazır mısınız?



Level 1:

The Great Wall

Birinci bölüm kısa olmasının yanında Lara'yı tanıma konusunda çok gerekli bir bölüm. Oyun başlangıcından bölüm sonuna kadar hareket dolu sahneler mevcut. Yıkılan döşemeler, yuvarlanan kayalar ve sivri oklarla dolu duvarlar sırları arama yolunda size zorluklar çıkarmak üzere bekliyorlar. Tabii ki kaplan, örümcek ve karga gibi hayvan dostlarımızı da (?) göz ardı etmemek lazım.

Secret 1: Taş Biblo

İkinci kaplanı öldürdükten sonra yol üzerinde bulunan yarıktan patikayı sonuna kadar takip edin. Yol sonunda oyunun ve bölümün ilk Secret'ına ulaşmış olacaksınız.

Secret 2: Zümrüt Biblo

Zümrüt Bibloyu elde etmek için zamanlamayı çok iyi ayarlamanız gerek. Bu konudaki ipucu ise şöyle: Yıkılan koridorlarda sağ duvara yakın olarak ilerleyin, koridorun son bölümüne geldiğiniz zaman ileri doğru zıplayın ve bu sırada sol yön tuşuna basın. Son anda yaptığınız bu yön değişikliği sayesinde biblonun önüne düşmüş olmalısınız. Bibloyu almak için [Ctrl] tuşuna basın ve sivri oklu duvarlar tarafından delinmeden önce yandaki koridora geçin. Koridor sonunda aşağı atlayın ve hemen sağ tarafta bulunan demir kapının üzerine gelin. Artık kısa süreli olsa da rahat bir nefes alabilirsiniz.



Secret 3: Altın Biblo

İp teleferiğe binmeden önce uçurumun kenarında dururken aşağıya bakın. Tam altınızda gri üzerinde yosunlar bulunan bir kaya kütlesi, onun yanında da kahverengi üzerinde yine yosun tabakası bulunan bir kaya kütlesi göreceksiniz. Gri kayalar yukarıdan göründükleri kadar güvenli değiller. Eğer üzerlerine atlayacak olursanız daha ne olduğunu anlamadan cenazeniz kaldırılmış olur. Tabii ki bulunabilirse!

Kahverengi kayaların hizasında uçurumun kenarına kadar gelin ve kendinizi aşağıya bırakın. Arkanızı uçuruma dönün, geri zıplayın, kenara tutunun (tutunmak için [Ctrl] tuşuna basın) ve kendinizi aşağı bırakın. Yukarı zıplayın ve yarığa tutunun. Tırmanabileceğiniz boşluğa gelene kadar sağa doğru ilerleyin. Bir tane Flare yakın ve merdivenlerden aşağı doğru inin (Bu işlemin odayı aydınlatmaktan başka amacı yok). Merdivenden indikten sonra koridoru takip edin. Dikkat! Yer sallanmaya başladığı zaman güvenliğiniz için geldiğiniz koridora geri dönün. Bulunduğunuz yeden T-Rex'e ateş edebilirsiniz. Aksi takdirde sizden güzel bir öğlen yemeği yapabilir. T-Rex'i yendikten sonra diğer koridora geçin ve sırrı alın. Aman Diyim. Bir tane daha T-Rex ortaya çıktı. Bunu da alt ettikten sonra güven içinde geri dönün ve ip teleferikle uçurumun öbür tarafına geçin.

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Guardhouse Key	Gölün sağ kenarındaki sualtı tünelinde	Guardhouse'un kapısını açıyor
Rusty Key	Guardhouse'un içinde	Guardhouse içindeki kilitli kapıyı açıyor

Level 2:

Venice

Dünyaca ünlü bu şehirde ilk düşmanlarınız insan olacak. Bu kişileri de silahlı ve silahsız olarak ikiye ayırabiliriz. Dikkat! Silahsızlar silahlılar kadar tehlikeliler. Bezbol sopası taşıyan düşmanlarınız yalnız dolaşmaya cesaret edemediklerinden köpekleriyle beraber dolaşıyorlar. Venedik'in ilk bölümünde Lara'nın su motoru kullanmayı öğrendiğini göreceksiniz. Hatun güzel olduğu kadar yenekli de.

Secret 1: Taş Biblo

Su motoruyla beraber garajın sağında bulunan kapıdan girin ve hemen girişte bulunan koridorun önünde durun. Motordan inin (alt+sağ yön veya sol yön tuşu) ve bir Flare yakın. Koridorun sonuna gidin ve orada duran Taş Bibloyu alın. Biblonun arkasında bulunan boşluktan aşağı atlayın ve bir Flare daha yakın. Aşağıdaki fareleri öldürün. Farelerin işini bitirdikten sonra suya atlayın ve sol tarafta bulunan kanala doğru yüzün. Kanalı geçtikten sonra dalın. Biraz ilerledikten sonra Uzi Şarjör'ünü alın. Platforma geri dönün ve üzerinde bulunan merdivenden yukarı çıkın. Koridorun sonunda bulunan motorunuza binin.



Secret 2: Altın Biblo

Motora bindikten sonra karşınızda bulunan kanala girin. Tedirgin olmanıza gerek yok kanallar sakin. Kanal ileride sağa dönüyor. Şelaleden aşağı atladıktan sonra motordan inin ve dalın. Bulunduğunuz odanın tam ortasında, toprağın üstünde sizi bekleyen Altın Biblo'yu alın. Motorunuza bindikten sonra yolunuza devam edebilirsiniz.

Secret 3: Zümrüt Biblo

Büyük rampanın önüne geldiğinizde motordan inin ve kanal üzerinde bulunan, camlarla çevrili odanın yanına gidin ve camları kırın. Odanın içinde sağ köşede bulunan Zümrüt Bibloyu alın ve oyuna kaldığınız yerden devam edin.

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Boothouse Key	Düşman tarafından balkona düşürülmüş	Boothouse'un kapısını açıyor
Steel Key	Düşman tarafından yukarıdaki bahçe içerisinde düşürülmüş	O bahçede bulunan ev kapısını açıyor
Iron Key	İçinde su olan odanın içerisinde	İkinci su motorunun yanındaki kapıyı açıyor
Automatic Pistols	Boothouse'un kapısını açtıktan sonra çıkan düşman taşıyor	Düşmaları öldürmede kullanılır ve şarjörleri bünyesine alır
Su Motoru Kapağı	Yanyana iki odanın bir kanal ile bağlanması	Bölümde kullanılmak üzere iki sumotoru elde etmemizi sağlar
Deniz Mayınları	Bölüm çıkışının önünde	Mayınları yok etmek için motorlardanbirini kullanın yada aralarından yüzün
Bölüm Çıkışı	Deniz mayınlarının hemen arkasında	Zamanında yetişmek için rampaları kulanın

Level 3:

Bartoli's Hideout

Bu bölümde oyunun kayda değer ilk bulmacasıyla karşılaşacaksınız. Salonda bulunan avizeleri yükseklik-lerine göre kullanmanızı gerektiren bu bulmaca ilerki bölümler için bir fikir veriyor. Bu bölümde önceki bölümlerde tanıştığımız tipte düşmanlarla yine karşılaşacaksınız.

Secret 1: Taş Biblo

İçinden silahlı adam çıkan karanlık odaya girin. Duvarı buluncaya kadar sol tarafa doğru gidin. Duvar üzerinde gizlenmiş olan şalteri bulun ve indirin. Bu işlem sonunda koridorda büyük bir kapı açılır. Bu kapı üzerinde bir nöbetçinin devriye gezdiği balkona açılır. Burada av tüfeği için mermi ve Taş Biblo'yu bulabilirsiniz.

Secret 2: Altın Biblo

Kütüphane kapısının dış tarafında suyun içerisinde bir şalter vardır. Kaldıracı indirdikten sonra hemen sağınızda suyun altındaki kapı açılır. Dalarak kapıdan geçin ve öbür odada nefes almak için tekrar su yüzüne çıkın. Odanın karşı tarafına doğru yüzün ve su altında bulunan basamakların yerini kestirmeye çalışın. Artık karanlık sulara dalmak için bir Flare yakın ve dalın. Basamaklardan geçerek alt kata inin. Sağa doğru yüzün ve orada bulunan geçitten geçin. Daha sonra karşınızda bulunan duvarın üst tarafına doğru yüzün ve geçitten yüzerek öbür tarafa geçin. Sağ tarafa doğru ilerlerken sol tarafınızda bir geçit daha göreceksiniz. Buradan da geçtikten sonra hemen solunuzda bulunan Harpoon'ları alın ve duvarı takip ederek sağa doğru gidin. Altın Biblo'yu aldıktan sonra duvarda duran kaldıracı kaldırın. Bu işlem sonunda kaldıra-

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Library Key	Balo salonundaki bir tablonun arkasında	Balo salonundaki üç şalterden ikisi vasıtasıyla kütüphaneye ulaşabilirsiniz
Room Key	Kütüphanenin dışındaki bir barakanın içinde	Kitap rafına tırmanın, karşınıza çıkan pencereyi parçalayın ve bulmacayı çözün
Uzis	Küçük barakanın yanındaki gölün içindeler	Barakanın çatısına çıkın ve normal olmayan bir renk arayın

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Library Key	Balo salonundaki bir tablonun arkasında	Balo salonundaki üç şalterden ikisi vasıtasıyla kütüphaneye ulaşabilirsiniz
Room Key	Kütüphanenin dışındaki bir barakanın içinde	Kitap rafına tırmanın, karşınıza çıkan pencereyi parçalayın ve bulmacayı çözün
Uzis	Küçük barakanın yanındaki gölün içindeler	Barakanın çatısına çıkın ve normal olmayan bir renk arayın

cın bulunduğu duvarın üzerinde açılan kapıya doğru hava almak üzere yüzün. Geldiğiniz yolu takip ederek kütüphanenin kapısına geri dönün.



Secret 3: Zümrüt Biblo

Spreng Key'i kullanmadan önce tuğla duvarın üzerine çıkın ve sol tarafta bulunan yüksekliğe tırmanın. Duvarın sonuna kadar gittikten sonra kutunun üzerine tırmanın. Bu yolla çatıya tırmanmış olacaksınız. Karşınızda duran camı kırın ve arkasında duran Zümrüt Biblo'yu daha fazla bekletmeyin.

Level 4:
Opera House

İtalya'da geçen son bölüm olan dördüncü bölüm yıkık bir opera salonun da geçiyor. Bu salonun yıkık olduğuna bakmayın, burada bir çok düşmanımız var. Bunlara ek olarak uçuşan kum torbaları, vantilatörler vs. sizlere hayatın zorluklarını göstermeye çalışacaklar. Lara hayatın dikenli yollarında size yardımcı olmak için bekliyor. Acele edin kadınları bekletmeye gelmez.

Secret 1: Taş Biblo

Relay Box'ın bulunduğu yeri açan şalterin bulunduğu odada bir su altı geçiti mevcut. Derin bir nefes alın ve Taş Biblo'yu almak üzere dalın.

Secret 2: Altın Biblo

Relay Box'ı asansörün yanında bulunan yerine taktıktan sonra düğmeye basın. Ama asansöre binmeyin ve aşağı inmesini bekleyin. Asansör'ün tavanı yerle aynı hizaya geldiğinde üzerine atlayın ve hemen sağa dönün. Merdivene doğru zıplayın, merdiveni tutun ve yukarıdaki boşluğa doğru tırmanın.

Burada yürüme modunu kullanmalısınız. Çünkü önünüzde Opera salonunun tavanından tanıdığınız cam parçaları var. Altın Biblo'yu alın. Solunuza baktığınızda duvarda bir boşluk göreceksiniz. Buradaki şalteri indirin. Camların arasından geçerek ikinci boşluğa gidin. Burada biraz önceki şalterle açtığınız kapıyı ve Uzi için şarjör bulabilirsiniz. Tekrar asansöre gidin ve bir sonraki geziniz için hazırlık yapın.

Secret 3: Zümrüt Biblo

Havalandırma boşluklarında hayatta kalmak için yapacağınız hareketler öne zıplama, tutunma ve tırmanmadan ibaret. Zümrüt Biblo'yu gördükten sonra yanına yaklaşın. Aman dikkat! Çünkü hemen arkasında bir vantilatör son sürat çalışıyor. Dönmek gelmekten daha kolay. Benden bu kadar. Gerisi size kalmış. Lara'yı yolda bırakmayın.



Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Ornate Key 1	Çatıya açılan odada sandığın arkasında	Opera House'un çatısına açılan kapıyı açar
Relay-Box	Sahnenin altında	Asansörü çalıştırır
Ornate Key 2	Havalandırma sisteminde	Kontrol odasına girişi açar

Level 5:
Offshore Rig

İlk Tomb Raider'de olduğu gibi ("Atlas Mine") bu bölüme de silahsız olarak başlayacaksanız. Bu da yetmezmiş gibi silahlı adamlarla uğraşmanız gerekecek. Bir de bunların dost olmadığı düşünülürse İlk olarak uçaktan Pistols'u alın ve Pass Card'ları aramaya koyulun. Harpoon'ları kullanmanız için bu bölümde oyuna silahlı bir kaç dalgıç daha katılıyor. Harpoon Gun'ı kullanırken mermilerinizin bitmemesine dikkat edin. Bu durumda en iyi yol su birikintisinden dalgıcı görebileceğiniz bir yere çıkmak ve oradan da dalgıcı son yolculuğuna göndermektir.

Secret 1: Zümrüt Biblo

Nöbetçi tarafından kırılan pencereden geçtikten sonra sola dönün. İçi suyla dolu olan odaya giden yolu takip edin. Su yüzeyine yakın olarak bir tünel girişi ve yanında da bir tane şalter mevcut. Şalteri indirdikten sonra su yüzeyine çıkın ve derin bir nefes alın. Daha sonra tünel girişine yakın bir yerde dalın ve tünel içerisinde yüzün. Burada vakit kaybetmemeye dikkat edin. Aksi takdirde bu uzun yolculuk sırasında boğulabilirsiniz. Tünel önce sola, sonra sağa ve son olarak da sağa 90 derecelik bir dönüş yapıyor. Bu dönüşten sonra aşağı doğru dalmak zorundasınız. Daha sonra vantilatörün arkasındaki boş alana açılan tünelin sonuna kadar ilerleyin. Zümrüt Biblo'yu aldıktan sonra vakit kaybetmeden hava almak için şalterin yanına gidin ve bibloyu almanın rahatlığıyla derin bir nefes alın.

Secret 2: Taş Biblo

Red Pass Card'ı düşüren nöbetçinin yanındaki merdivenlerden yukarı çıkın ve çatıda duran Taş Biblo'yu alın.

Secret 3: Altın Biblo

Altın Biblo büyük direklerden birinin ayağının üzerinde o alana girdiğiniz

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Yellow Pass Card	İlk nöbetçi tarafından düşürülmüş	Hemen arkasından gelen kapıyı açar
Red Pass Card	Salonda dolaşan nöbetçi düşürülmüş	Alarm düğmesinin sol tarafından görülen kapıyı açar.
Grey Pass Card	Su dolu odada bulunan kırık sandığın içerisinde	Karşı tarafa geçmek için tankı su ile doldurur
Pistols	Uçağın içerisinde	Birinci şalter uçağı açıyor, ikincisi ise motorları durduruyor
Automatic Pistols	Sağ taraftaki ranzanın üstünde	Yellow Pass Card ile açılan kapının arkasındaki odada
Shotgun	Nöbetçi tarafından köprü üzerine düşürülmüş	Düşmanları ortadan kaldırmada kullanılır
Harpoon	Dinlenme odasında ranzaların önünde	Yellow Pass Card ile açılan kapının arkasındaki odada Kontrol odasına girişi açar

yerden görünebilecek şekilde yerleştirilmiş. Altın Biblo'ya ulaşmak için platformlar üzerinde sağ doğru ilerleyin ve üst kattan altınızda ve karşınızda kalan nöbetçilere yaşamın kolay olmadığını gösterin. Anlayışları biraz kıt ama anlatması zevkli bir iş. Altın Biblo'yu aldıktan sonra duvardaki merdivenleri kullanarak yukarı çıkın ve geri dönüş yolunu aramaya koyulun.



Level 6:
Diving Area

Bu bölümde yeni arkadaşla karşılaşacaksınız. Bir M-16. Fakat bir arkadaşınıza karşılık yeni enegellerle de karşılaşacaksınız. Zehirli atıklara ve hızarlara karşı dikkatli olun ve düşmanlarınıza kolay bir av olmadığınızı kanıtlayın.

Secret 1: Taş Biblo

Taş Biblo zehirli atık tankına doğru inen keskin eğim üzerinde küçük bir odanın içerisinde. Taş Bibloyu elde edebilmek için odaya geri geri girmeniz lazım. Bu konumda zor olan ise bu odadan çıkmak. Alçak olan kenara (Bu zehirli atık tankına bakan kenardır) tırmanın. Kayarken son ana kadar bekleyin. Rampanın ucuna geldiğiniz anda zıplayın ve karşı tarafa tutunun. Eğer tutunamazsınız Lara'da bir değişime uğrayacak ve karşınızda eriyecektir.



Secret 2: Zümrüt Biblo

Machine Chip yardımıyla açılan kapının arkasındaki koridordan aşağı doğru ilerleyin. Bu sırada misafirperver olmayan ev sahipleriyle tanıştıktan sonra karşı tarafta bulunan şalteri indirin ve havuza girin. Havuzun aşağısındaki açıklıkta bulunan Zümrüt Bibloyu alın.

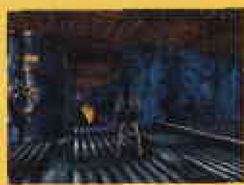
Secret 3:Altın Biblo

Red Pass Card'ı kullanarak açtığınız kapının yanındaki şaltere hiç dokunmadan ilerlerseniz Altın Biblo'ya ulaşabilirsiniz. Çünkü şalteri bir defa indirdiğiniz zaman kapı kapanıyor ve ikincisinde açılıyor. Bana sorarsanız işinizi garantiyi almakta yarar var derim. Bunun için de şalteri iki defa indirmeniz gerekecektir. Bölümün sonuna yaklaştığınız zaman odanın ortasına gitmeyin. Tabii ki yandaki odadan Zümrüt Biblo'yu aldıktan sonra istediğinizi yapabilirsiniz.

Level 7:
40 Fathoms

Bu bölüme su altında havanızın yetmeme korkusuyla ve etrafınızda kendilerine yemek arayan iki köpekbalığıyla başlıyorsunuz. Yine de panik yapmayın ve dibe döşenmiş sandık ve varilleri takip ederek geminin batmasına neden olan yarığa doğru ilerleyin. Kurtuluş yolunun çapanın arkasında olduğunu bilmenizde yarar var.

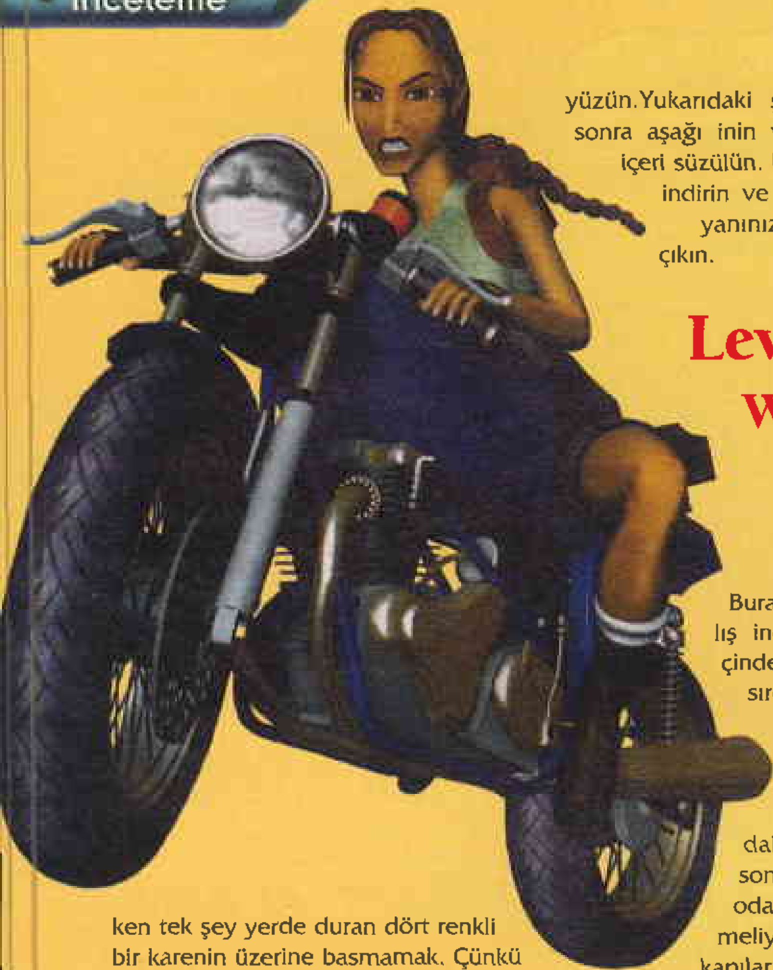
Alevleri kısa bir süre söndürmek için şalterler arasında koşuşturmak zorunda olmanız çok zor bir bulmaca değil. Ama burada da oyunun genelinde hakim olan vakit nakittir mantığıyla özellikle yerdeki borulara takılmadan ilerlemeniz gerekli



Secret 1: Taş Biblo

Taş Biblo'ya ulaşmak gerçekten çok kolay. Bunun için yapmamanız gere-

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Blue Pass Card	Köprü bulunan büyük odada solda aşağıdaki bir deliğin içerisinde	Köprünün üzerinden deliğin içine zıplayın
Machine Chip I	İki alev olan koridorun sonunda	Odanın kapısını açar. Bu sayede içeride bulunan şalterlere ulaşabilirsiniz
Machine Chip 2	İşçi tarafından merkez odada düşürülmüş	Hızarı durdurmaya yarar
Red Pass Card	Çalışan hızarın önünde	Merkez odada bulunan kapıyı açar
M-16	İki alevin arasında açılan odada	Şalteri indirin
Harpoon	Pool odasının ortasında	İlk Machine Chip'i kullanarak ulaşabilirsiniz



ken tek şey yerde duran dört renkli bir karenin üzerine basmamak. Çünkü bu kapıya bastığınız zaman bayağı bir kayacaksınız.

Secret 2: Zümrüt Biblo

Gemiye eksiksiz girebildiğiniz ve alevlerle ilgili bulmacayı da çözebildiğinize göre şimdi sola dönün ve duvarda gizlenmiş olan şalteri indirin. Şimdi süreli bir kapı açıldı ve amacımız anapencere yanında bulunan bu kapının yanına gitmek. Odaya girdiğiniz andan itibaren süre devre dışı kalacak ve kapı kapanmayacaktır. Bu odadaki Zümrüt Biblo'yu alın.

Secret 3: Altın Biblo

Altın Bibloyu alevlerin arkasındaki odada bulunan ikinci şalterin yanında bulabilirsiniz. Derin bir nefes alın ve geçitten geçerek yukarı yüzün. Yukarıdaki şalteri indirdikten sonra aşağı inin ve açılan kapıdan içeri süzülün. Buradaki şalteri de indirin ve Altın Biblo'yu da yanınıza alarak yukarı çıkın.

Level 8: Wreck Of Maria Doria

Burada bir şalteri yanlış indirirseniz gemi içindeki dolaşmanız kısırdöngü haline dönüşür. Dikkat! Hata yapmamak için ilk olarak dinlenme odasındaki şalteri, daha sonra açılan iki kapılı odadaki şalteri indirmeliyiz. Ama açtığınız kapıları kapamayı sakın unutmayın. Kapatmak için de ilk şalteri yukarı kaldırmanız yeterli olacaktır. Bu bölümün tek esprisi bu.

Secret 1: Taş Biblo

Bölümün başında kutuları yerlerinden oynatarak iki koridor açtığınız odanın girişinin hemen sağında köşede bulunan açıklıktan yukarı tırmanın. Burada sizi bekleyen iki kişiyle de görüştükten sonra koridor da ilerleyin ve Taş Biblo'yu alın.

Secret 2: Zümrüt Biblo

Koridor da çöken bölgenin üzerinden geçtiğinizde hemen sağınızdan dört tane varil size doğru harekete geçecek. Bunları atlattıktan sonra varillerin geldiği açıklığa giden. Sağ köşede bulunan delikten yukarı tırmanın. Amanın! Orada iki tane daha varil var. Bir ters saltoyla onlardan da kurtulduktan sonra koridorun sonunda sizi bekleyen Zümrüt Bibloyu alabilirsiniz.



Secret 3: Altın Biblo

Morenlerin ve Köpekbalıklarının arasından aldığınız Cabin Key ile açılan odadaki şalteri indirin. Bu sırada açılan kapağa gidip hemen yanında duran sandığı iterek şalterin önüne getirin. Sandığa çıktıktan sonra indirdiğiniz şalter vasıtasiyle açılan kapıya gidin. Koridorun sonunda ulaştığınız odada ve oradaki su birikintisi içindeki düşmanlarınızı öldürün. Havuza girdikten sonra derin bir nefes alın ve varillerin arkasındaki su altı tüneline doğru ilerleyin. Burada her an duvarlardan fırlayabilen morenlere dikkat edin. Tünele girince ilk morenden sola dönün ve üçüncüden sonra da su yüzüne çıkın. Bu küçük mağaradan hem hava hem de Altın Biblo'yu alabilirsiniz. Suya atlayın ve büyük açıklığa doğru yüzün. Böylece sekizinci bölümü bitirdiniz. Tebrikler!

Aynı zamanda tam çözümün birinci bölümünü de bitirdik

Phantom



Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Circuit Braker 1	Balo salonun üst katında	Sağ arka köşede duruyor
Circuit Braker 2	Ortasında cam kırıkları olan odanın alt katında	Düğmeye basılmasıyla alt kata bir kapak açılır
Rusty Key	Sandığın altında	Sandığı iterek ulaşabilirsiniz
Circuit Braker 3	Dinlenme odasının yanındaki salonda	Balo salonundan geçerek ulaşabilirsiniz
Cabin Key	Köpekbalıkları ve morenlerinolduğu bölgede	Salonun ortasındaki kapağı açar.

Oyun Hileleri

Aslında oyunlarda hile yapmayı hiçbirimiz sevmeyiz. Ancak oyun yüzünden çıldırma noktasına geldiğimizde başka çare kalmıyor. Siz de çaresiz kaldıysanız bu sayfaya bir gözatın.

Agile Warrior F-111X

Oyun esnasında Esc tuşuyla oyunu dondurun. Password ekranında C tuşuna basıp test modunu açın ve aşağıdakileri girin, eğer doğru yaptıysanız bir ses 'Outstanding' diye bağıracak.

13593 Maksimum yakıt ve zırh
14214 Ölümsüzlük
17357 Tüm görevler rastgele uçulabilir
25245 Maksimum silah yükü
33124 Tüm görevler otomatik tamamlanır

AH-64D Longbow

Bir Hex editörü yardımıyla CA.INI isimli dosyayı açın ve CHEATS kelimesini arayın. Aşağıdaki kelimeleri bulduğunuzda oradaki sıfırların yerine bir rakamı koyun. Sonra dosyayı bu haliyle kaydedip çıkın.

Infiniteammo=0
Invulnerability=0

Buradaki eşitlikleri "1" ile değiştirdiğinizde sınırsız cephane ve ölümsüzlük alacaksınız.

I-WAR

Bu oyunda hile yapmak için Excel ya da benzeri bir hesap tablosu programına ihtiyacınız var. Öncelikle hard disk üzerinde IWAR isimli dizini ve sonra da sırasıyla onun altındaki şu dizinleri açın:

PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE tüm bu dizinleri sırasıyla açtıktan sonra PREC isimli bir dosya bulacaksınız. Bu dosyayı Excel ile açın ve Prec isimli sütunun altındaki tüm rakamları sıfır sayısı ile değiştirin, sonra bu yeni haliyle kaydedip çıkın. Doğru yapıldıysa bu işlem başlangıçtan itibaren tüm seviyelere ulaşmanızı mümkün kılacaktır.

Incubation



Bu oyunda hile yapmak için yine bir Hex editöre ihtiyaç duyacaksınız. Kaydettiğiniz oyunlardan birinin dosyasını editörle açın, aşağıda bulunan adresler değişik takımların kodlarıdır. Buradan takım elemanlarınızın yetenek puanlarını değiştirebilirsiniz:

& 839 Team 1
& 894 Team 2
& 8EF Team 3
& 94A Team 4
& 9A5 Team 5
& A00 Team 6

F22 RAPTOR

Oyun esnasında T tuşuna basarak mesaj kısmını açın ve aşağıdaki kodlardan herhangi birini girip Enter tuşuna basarak hileyi çalıştırın:

It's not my fault: Görevi bitirir
Never tell me the odds: Asla vurulmazsınız
We can rebuild him: Tüm hasarınızı onarır
There can be only one: Ölümsüzlük
I'll be back: Cephanenizi tekrar doldurur

Fighter Anthology



Ana menü ekranında iken klavyenin sağ tarafında bulunan ALT, CTRL ve SHIFT tuşlarına aynı anda basın ve bunları basılı tutarken Single Mission seçeneğine tıklayın. Bu şekilde hileyi çalıştırmış olacaksınız. Hilenin ne işe yaradığına gelince, daha önce çıkmış olan Jane's simülasyonlarında bulunan yüzden fazla görev bu oyunda da bulunuyor ve bu şekilde aktif hale geliyor, yani uçmaya doymayanlar için tam bir hayat iksiri. Ayrıca bu hile uçmanız için iki yeni 'araç' daha sunuyor, bunlardan biri dev bir güve, diğeri de Pre-Historik dönemden kalma bir tür uçan dinazor !

Wing Commander: Prophecy



Bu oyunda da hile için bir Hex editöre başvuracağız. Öncelikle oyunun kurulu olduğu dizinin içine girip Prophecy.exe isimli dosyayı bulun ve bunu editörle açın. Buradan aşağıda belirtilen değişiklikleri yapın ve dosyayı yeni haliyle kaydedip çıkın:

Adres: 422B7 Değişiklik:
48 değerini 90 yapın.
Adres: 65777 Değişiklik:
49 değerini 90 yapın.
Adres: 659C9 Değişiklik:
48 değerini 90 yapın.

Bu değişiklikler sayesinde sınırsız cephaneye sahip olacaksınız.

Warhammer: Final Liberation

Hex editör yardımıyla kayıtlı oyun dosyalarınızdan birini açın, bunların isimleri 0.dat, 1.dat, 2.dat şeklindedir. Hex Offset 24 üzerinde bulunan değerleri aşağıdakilerle değiştirin ve yeni haliyle kaydedin. Bu hile size daha fazla Resource puanı sağlayacaktır, ancak sadece Volistad Campaign için geçerlidir ve bu yüzden Quick Battle oynarken işe yaramaz.

Adres: Hex Offset 24
Değişiklikler:
B80B ile 3000 Resource Point
8813 ile 5000 Resource Point
401F ile 8000 Resource Point
alabilirsiniz.

Test Drive 4

Hileleri girmek için önce Save Game ekranına gidin, burada 10 numaralı kayıt slotunu seçip hileyi yazın ve Enter tuşuna basın:

AARDVARK: Çarpışmaları kapatır
SRACLLA: Tüm araçları seçebilirsiniz
LEVELLLA: Tüm pistlerde yarışabilirsiniz
NITROXXX: Kornaya bastığınızda motora Nitro verir
BIRDVIEW: Kuşbakışı görünüm

English Plus:Businnes Executive



Programın ana menüsünden istediğiniz bölüme geçebilirsiniz

Bir iş görüşmesine gittiğiniz zaman büyük bir ihtimal İngilizce bilip bilmediğiniz sorulacaktır. İngilizce bilmenin yanında İş İngilizce'si bilmek size ayrıcalık kazandırır. İşte size kursa gitmeden kendi kendinize öğrenme fırsatı.

English+ serisinin üyesi olan Businnes Executive'de Raks tarafından piyasaya sürüldü. İsminden de anlaşıldığı üzere bu ürünle, çalışan kesim hedeflenmiş. Hedeflediği kesim itibariyle biraz ağır bir dile sahip. Ama bu seriyi başından itibaren (Let's Start, Basic)... takip edenlerin fazla zorlanmayacağını zannediyorum. Ağır bir dil kullanılmış olsa da anlaşılır simgeler kullanılarak kullanımı basit bir program oluşturulmuş.

Yazılımda yabancı dil öğrenmenin temel gereği olan dört öğe üzerinde durulmuş. Okuma, yazma, dinleme, konuşma. Program başlangıcında isminizi girdiğiniz ekrandan dil (İngilizce veya Türkçe) seçiminizi yaparak Ana Menü'ye ulaşabilirisiniz. Seçtiğiniz dile bağlı olarak program hakkındaki açıklamaların dili de değişecektir. Tüm program boyunca ihtiyaç duyabileceğiniz yardımcı gereçler sizi çalışmanız boyunca yalnız bırakmayacak ve ekranın sağ üst köşesindeki yerlerini koruyacaklardır. Bunlar Yardım, İki Dilde Konuşan Sözlük, Öğrenci Karnesi ve Not Defteri'dir. Herhangi bir bölümde ne yapmanız gerektiğini öğrenmek için kimseyi rahatsız etmenize gerek yok, Yardım simgesine tıklayarak en doğru bilgiye ulaşabilirsiniz. Bir kelimenin anlamını bilmiyorsunuz diyelim. Haydaaa kalk, sözlük al, kelimeler arasında kaybol of oofff

Hiç gereği yok. İki Dilde Konuşan Sözlük ne güne duruyor. Bölümlerde gösterdiğiniz başarıyı da Öğrenci Karnesi'ne tıklayarak öğrenebilirsiniz. Kalmaktan korkmayın, tekrar zorunluğu yok. Ana Menü üzerinde yukarıda ki dört öğenin haricinde Tur ve Kelime Bilgisi Menüsü simgelerine ulaşabilirsiniz. Tüm bölümler keşif, pratik, sınav, oyun gibi alt seçeneklere sahip. Mesela Konuşma Keşif bölümünde konuşmayı dinleyebilir, sadece seçtiğiniz bir bölümü dinleyebilir, seçitiğiniz bir bölümü Türkçe'ye çevirebilir, sesinizi kaydedip orjinal seslendirmeyle kıyaslayabilirsiniz. Okuma Pratik bölümünde çeşitli alıştırmalar bulabilirsiniz. "Dinleme Sınav" bölümünde seçmeli soruları cevaplandırmanız gerekecektir. "Sözcük Bilgisi Oyun" bölümünde ise öğrendiğiniz kelimelerin bulunduğu çapraz bulmacalar mevcut.



Konuşma menüsü ve konuşan insanlar



"Offf sıkıldım biraz oyun oynayayım" diyenler için

I believe, I can

Businnes Executive ile çalışmaya başlamadan önceTur Rehberi simgesine tıklayarak gezebilirsiniz. "Tur Rehberi" size programın bütün ana özelliklerini gösterecek ve kullanmanız konusunda size anafikir verecektir. Konuşma (Speaking) menüsünde iş dünyasına ait İngilizce diyaloglara ulaşabilirsiniz. Bu diyaloglar ana dili İngilizce olan spikerler tarafından seslendirilmiş. Dinleme menüsünde bulunan TV, telesekreter ve Databank seçeneklerinden birine tıklayarak video klip seyredebilir veya bir iş toplantısına katılabilirsiniz. Okuma menüsünde bulunan iş dünyası ile ilgili dergi ve gazete makaleleri, mektuplar, memolar ve raporlar gibi yazılı metinlere ulaşabilirsiniz. Yazım menüsünde İngilizce yazma yeteneğinizi geliştirecek mektup, memo yazımı gibi görevler verilecektir. Program bir bütün olarak incelendiğinde, bilgisayar teknolojisinden faydalanarak kullanıcıya gerekli ve yeterli olan tüm işlevleri sunuyor. Başarılar!

English+ için gerekli donanım 386 DX-33, 4 MB Ram, 3MB HDD alanı, 2x CD-ROM, SVGA ekran kartı, Windows uyumlu ses kartı, Mikrofon, Hoperlör, Mouse, Windows 3.1/95.

Kadir Tuztaş

Bilgi için:
Raks NewMedia
Tel: (212) 213 64 60

EuroTalk - Talk Now

Bir dil öğrenmenin en sıkıcı yanı kelime ezberlemektir, ancak yeterli sayıda kelime bilmeden de bir dile hakim olmak imkansız. Talk Now serisi bu işi eğlenceli hale getiriyor.



Programda özellikle günlük konuşma diline ağırlık verilmiş

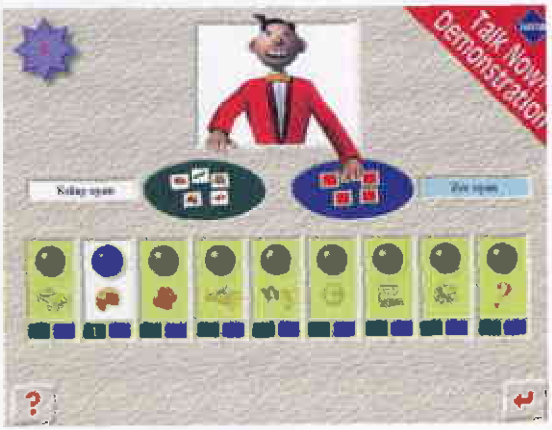


Kelime dağarcığınızı görsel ve işitsel yolla geliştirin

Yabancı dil öğrenmek zor iştir, her ne kadar pek çok kurs size dört haftada bülbül gibi İngilizce öğretebileceğini iddia etse de, şurası kaçınılmaz bir gerçektir ki, kendi ana dilinize bile tam anlamıyla hakim olmanız bir ömür boyu sürebilen bir çalışma gerektirirken, tamamen farklı bir dili haftada iki saat ayırarak öğrenmeniz birazcık imkansızdır. Sonuçta bir dil çağlar boyu süren bir gelişim sonucu bugün bulunduğu şekli almıştır, üstelik günlük kullanımdan tutun da mühendislik uygulamalarına kadar çok farklı alanlarda terminolojinin değiştiğini ve bölgesel lehçelerin çeşitliliğini de hesaba katarsanız bir gerçeğin farkına varırsınız, dil öğrenmek asla bitmeyen bir süreçtir. Bu yüzden eğer amacınız en az bir yabancı dili çok iyi seviyede öğrenebilmek ve kullanabilmek ise konuyla ilgili her kaynaktan faydalanmalısınız. Dil öğreniminde sık yapılan bir hata öğrenciye kelime ezberletmektir, daha sonra da bu kelimeleri cümle içinde kullanması istenir. Esasen bunun amacı öğrencinin kelime dağarcığını zenginleştirmektir, ne var ki yaratıcılıktan uzak ve bir hayli sıkıcı bir yöntemdir. Ancak geniş bir kelime dağarcığı, üzerinde çalışılan dilin verimli bir biçimde kullanılabilmesi açısından elzemdir, bu yüzden öğrenciyi sıkmadan kelime öğrenmesi ve bunu yaratıcı bir biçimde kullanabilmesi sağlanmalıdır. Bilgisayarlar bu noktada oldukça faydalı olabilirler, kullanıcıların programla etkileşimde bulunmalarını sağlayabilirler. Bu durum, "deneme-yanılma" ve "tekrar" yöntemlerinin çok sıkıcı olmadan kullanılmasını, bu şekilde öğrencinin hem yeni kelimeler öğrenebilmesini ve hem de bunları kullanabilmesini sağlar. Tabii en önemli noktalardan biri de doğru telaffuzdur, tek başına çalışılırken özellikle bu konuda çok zorluk çekilir.



Burada doğru telaffuzun önemi ön plana çıkıyor



Oynayarak öğrenmek ezberlemekten daha verimlidir

Konuşarak Öğrenmenin Önemi

Raks New Media tarafından piyasaya sürülen TalkNow serisinde çeşitli oyunlar ve etkileşimli objelerin kullanımı ile öğrenciye yeni kelimelerin öğretilmesi hedeflenmiş. Telaffuz konusunda sesinizi kaydederek doğru şekli bulmanız mümkün. Genel olarak günlük konuşma dilinde kullanılan terimlerin ve cümle yapılarının öğretildiği derslerde iki kişi size yol gösteriyor, yardımcı oluyor. Bu seriyi diğerlerinden ayıran en büyük özellik ise gerçekten de oldukça fazla sayıda dile ilişkin diske yer veriyor olması. Swahili dilinden tutun da İbranice'ye dek yaklaşık 40 kadar dile ilişkin ders diski kullanıcıya sunuluyor. Tabii seviye olarak yeni başlayanlara hitap etmesi öngörülmüş olan diskler genel anlamda günlük ihtiyacınızı karşılamakta kullanabileceğiniz terimlere ve yapılara ağırlık veriyor. Kısaca söylemek gerekirse, eğer bir yabancı dil öğrenmek istiyorsanız bu seri size ilginç bir başlangıç yapabilme imkanı sağlayacaktır.

Bilgi için:
Raks NewMedia
Tel: (212) 213 64 60



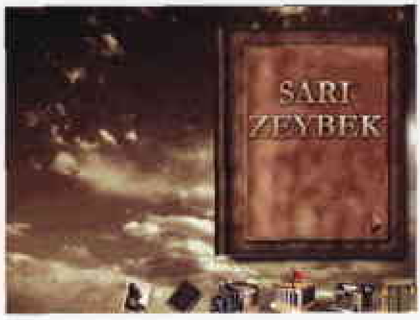
Sarı Zeybek

Televizyon için hazırlanmış olan Sarı Zeybek belgeselinin bilgisayar versiyonu, Türkiye'de ilk defa kullanılan 3 Boyutlu sanal gerçeklik teknolojisi ile dikkat çekiyor.



3D Teknolojisi ile Dolmabahçe Sarayında gezinti

Atatürk'ün son 300 gününü anlatan Sarı Zeybek belgeseli 32. Gün için Can Dündar tarafından hazırlanmış ve elektronik ortama da Doğan Multimedia tarafından aktarılmış. CD'yi çalıştırmak için kurmaya gerek yok direkt olarak CD üzerinden çalıştırabiliyorsunuz. Başlangıç ekranında Can Dündar'ın kısa bir açıklamasından sonra ana menüye geçebilirsiniz. Ana menüde ekran üzerinde büyüteç ile Büyük Önder'in son 300 gününü inceleyebilirsiniz. Alt tarafta bulunan kitap simgesi ile Sarı Zeybek kitabına, fotoğraf makinesi simgesi ile İçimizden Biri başlığı altında Atatürk'ün sivil resimlerine ulaşabilirsiniz. Sarı Zeybek kitabında bazı önemli kişi isimleri ve yer adları farklı renklerde yazılmış. Bu kelimelere tıklayarak onlar hakkında ayrıntılı bilgi edinebilirsiniz. Anıtkabir simgesine tıklayarak 3 Boyutlu sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak Anıtkabir içerisinde dolaşmanız mümkün. Bu gezi sırasında ekranın solunda bulunan harita size yardımcı olacaktır. Aynı işlemler ikinci CD'nin başında eklenecek olan Dolmabahçe Sarayı simgesi içinde geçerli. Daktilo simgesine tıkladığınızda ise isim ve başlığa göre bir konu aratabilirsiniz.



Sarı Zeybek isimli kitabın tümünü CD İçerisinde bulabilirsiniz.

"Ey Türk Gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklalini, Türk cumhuriyetini ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir." K. Atatürk

Bu belgeselde alışılageldiği gibi askeri yönü değil insani yönü ve ölüme karşı son savaşı anlatılmış. Atatürk'ün silah arkadaşlarının, yaverlerinin, doktorlarının kaleminden O'nun son zamanları anlatılıyor. Anlatımın akıcı ve anlaşılır olması sayesinde Atatürk'ün son zamanlarındaki ruh halini anlayabiliyorsunuz. Vatanı uğruna cephede düşmanla göğüs göğüse savaştıktan sonra bir hastalık nedeniyle ölümle yüz yüze gelince dahi vatanını düşünmesi, vatanına ne kadar değer verdiğinin en büyük kanıtlarından biri. Doktorların yasaklamasına rağmen Hatay sorunu devam ederken düşmanlara daha ölmediğini kanıtlamak için çalışmalarını aralıksız sürdürmesi, belgesel içerisinde filmler, resimler ve gazete küpürleriyle ele alınmış. Atatürk'ün son senesini günü gününe bulabileceğeniz bu iki CD'lik set kullanıcıyı bulunduğu zamandan alıp o zamana, O'nun yanına götürüyor. Atatürk'le aynı acıları paylaşıyor, yanındakiler gibi yardım edememenin verdiği çaresizlikle kıvranıyorsunuz.

"Ey Türk istikbalinin evladı! İşte bu ahval ve şerait içinde dahi, vazifen; Türk istiklal ve cumhuriyetini kurtarmaktır! Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda, mevcuttur! " K. Atatürk.



Atatürk albümünden bir resim

Minimum Sistem Gereksimleri:
Pentium İşlemci, 8 MB Ram,
8 hızlı CD ROM, SVGA Monitör,
16 Bit Ses Kartı, Fare, Windows 95

Kadir Tuztaş

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 55 65 (pbx)
Fiyatı: 4.000.000 TL

Masallarım

Çocuklardan konuşulmaya başlandığı zaman sohbetin genel konusu "Şimdiki çocukların bir harika" olduğudur. Ama unutmamak gereken bir nokta var ki bizim çocukluğumuzda bilgisayarlar yoktu.

Şu an piyasada bulunan Öyküler & Yapboz adlı yazılım Bilden firması tarafından hazırlanmış. Yazılım hazırlanırken geleceğin dahileri, 3 yaş ve üzerindeki çocuklar hedeflenmiş. Yazılım içerisinde dört tane çocuk klasiği bulunuyor. Bunlar Kırmızı Şapkalı Kız, Çizmeli Kedi, Pinokyo ve Sindrella. Her öykü dokuz ayrı ekran görüntüsünden oluşuyor.



Kırmızı Başlıklı Kız Yap-Boz oynayabilir miydi acaba ?

Penceredeki düğmeleri kullanarak yardım alma, istediğiniz sayfaya ilerleme, geri dönme, sesi açma, kapama gibi işlemleri yapabiliyorsunuz. Eğer çocuğunuz okuma yazma bilmiyorsa hikayeyi dinleme ve okuma bitince sayfa değiştir seçeneklerini aktif hale getirerek, çocuğunuzu bilgisayar karşısında bırakabilirsiniz. Yazılımın belki de en önemli işlevi ekranı yazıcı çıktısı olarak alabiliyor olmanız.

Masallarım ve Oyunlarım

Açılış ekranında açılan kitaptan masalla beraber oyun veya öykü seçiminizi de yapabilirsiniz. Oyun yazılım içerisinde bulunan dört hikayenin toplam otuzaltı resminin bir yapbozu şeklinde tasarlanmış. Oyun penceresinde öykü penceresinde olduğu gibi her masala ait dokuz resimden herhangi birini seçebilirsiniz. Pencerede bulunan düğmeler sayesinde resmi dağıtabilir, düzeltebilir, değiştirebilir ve bunlar gibi işlemler yapabilirsiniz. Oyun bölümünde bulunan en faydalı işlem, üç seçeneğiniz olsa da, oyunun zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. Her oyunda olduğu gibi en fazla puanı toplayan listede birinciliğe yükselecektir.

Minimum Sistem İhtiyacı: 486 işlemci, 8 MB Ram, 1 MB HDD alanı, 16 bit ses kartı, CD-ROM sürücü, Wimdows 95/3.1 işletim Sistemi

Kadir Tuztaş

Bilgi İçin: Bilden
Tel: (212) 230 51 82
Fax: (212) 240 56 23
Fiyat: 30 $+KDV

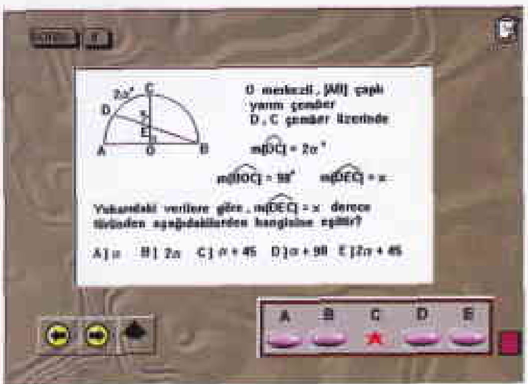
Benim Zamanımda...

Benim zamanımda kalınkitapların arasından soruları arar, eğer cevabıyla beraber bulursanız kendinizi kral sayardınız. Her ne kadar çözümler karmaşık ve uzun olsa da artık bulmuştunuz ya o herşeye bedeldi. Artık bir kaynağımız var ve fazla yer kaplamıyor.

Üniversite sınavına hazırlanan öğrencilere çok büyük kolaylık sağlayacağını düşündüğüm bu ÖSS 88-97 adlı yazılım Bilden firması tarafından piyasaya sürülmüş. Kurulumu gayet basit olan bu yazılım son on yılın öss sorularını ve cevaplarını kapsıyor.Ana menüden testler simgesine tıklayarak test seçimi ekranına ulaşmak için giriş bilgilerini girmeniz gerekli. Şifrenizi değiştirerek sizden başka kimsenin test sonuçlarınızı görmesini engelleyebilirsiniz. Test seçimi ekranından 88 yılından itibaren yapılmış Öss sınavlarının sayısal veya sayısal bölümlerine ulaşabilirsiniz. Ayrıca bu ekrandan yarım kalmış sınavlara ulaşmanız da mümkün. Öss sınavları haricinde Deneme Testi' ni seçtiğiniz zaman iki seçeneğiniz olacaktır. Bunlar Öss sınav provası ve ya özel deneme sınavı. Tüm sınavlarda soru sayısını isteğinize göre değiştirebilirsiniz. Bir testi her çağırmanızda soruların sıraları değişik olacaktır.

Puan Hesabınııı!

Soru ekranının sağ üst köşesinde bulunan düğmeye tıklayarak yanıt cetveline ulaşabiliyor oradan da istediğiniz sorunun numarasına tıklayarak soruya çabucak ulaşabiliyorsunuz. Şıkların yanında bulunan kitaba tıkladığınız zaman ise o an aktif olan sorunun çözümüne ulaşıyorsunuz. Çözümlerin sade tutulmuş olması kullanıcıyı sıkmıyor. Test bitiminde değerlendirme tablosu ekrana gelecektir. Deneme sınavı uygulandığı zaman Öss hesabı otomatik olarak hesaplanacaktır. Bu bölümde 97 Öss sınavı katsayıları baz alınmış. Ana menüden de ulaşabileceğiniz hesaplar bölümünde katsayıları değiştirebilir ve başka sınavlardan elde ettiğiniz netlerinizi girerek onların da hesaplanmasını yapabilirsiniz. Yazılımın minimum sistem ihtiyacı : 486 işlemci, 8 MB Ram, 10 MB HDD alanı, 16 Bit ses kartı, CD-ROM sürücü, Windows 95 işletim sistemi



Soru tipleri her sene aynı, değerler değişik

Kadir Tuztaş

Bilgi İçin: Bilden
Tel: (212) 230 51 82
Fax: (212) 240 56 23
Fiyat: 25$+KDV

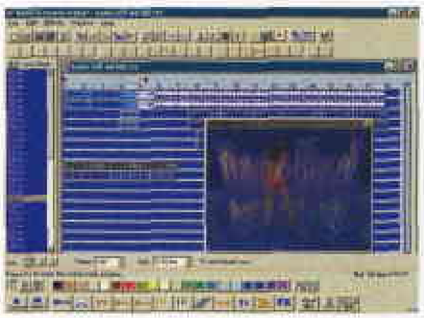
Kendi İşini Kendin Yap!

Belki enstrüman çalmayı bilmiyorum, üstelik ne almak için param ne de öğrenmek için vaktim var. Ama hem kendi parçalarımı yapıyorum hem de kendi klibimi hazırlıyorum. Nasıl mı? Bir PC ve Magix Music Maker bana yetiyor.

Iwis Software tarafından biraz geç de olsa Türk bilgisayar kullanıcılarına sunulan bu seri asıl olarak üç ayrı programdan oluşuyor. Magix Music Maker 3.0, Magix Music Studio 3.0 Standart ve Magix Music Studio 3.0 Deluxe. Programlar çok geniş Sample arşivine sahip olan Sound Pool CD'leri ile desteklenmiş. Her biri 22 $ olan Sound Pool serisinde hemen her müzik türüne ait Sample'ları bulmanız mümkün. Dance, Techno Trance, Pop Rock, Slow Motion, Soul R&B Funk bunlardan sadece bir kaçı.

Amatör, Profesyonel Kim Olursan Ol Gel

Program yaratılış amacıyla eğlence yönü ön planda olan bir program Bu nedenle kullanımı çok rahat ve anlaşılır tutulmuş. Programı öğrenmek için sayfalarca kitap okumanıza gerek yok. Programın tüm işlemleri çubuklar üzerine yerleştirilmiş simgelere.atandığından menülerle pek işiniz kalmıyor. Yeni aranjman açılışında ilk olarak kanal, ses ve stereo-mono ayarlarını yapabilirsiniz. Pencerenin altında bulunan çubuktan bar ve tempo ayarlarını da yaptıktan sonra işe başlayabilirsiniz. Ekranın sağ kenarında bulunan pencereden o an CD-ROM içerisinde bulunan CD'nin içeriğini görebilir hatta Sample'lardan birini taşıyarak sağ tarafta bulunan kanallar üzerine taşıyabilirsiniz. Sample'ları değişik kanallara aynı anda çalaçak şekilde yerleştirirseniz bunlar üst üste çalınacaktır. Sample'ları zevkinize göre yerleştirerek parça oluşturabilirsiniz (Benim incelediğim Techno Trance CD'sinde 130, 140 160 bpm'lik bass, drum, synth, fx Sample'ları mevcut. Toplam 541 MB sample). Üstelik Sample'ları size sunulduğu şeklinde kullanmak zorunda değilsiniz. Echo, Reverb ve Destortion ayarlarını değiştirerek zevkinize uygun parçalar oluşturabilirsiniz. Programın belki de en büyük artısı sayfa üzerine yerleştirdiğiniz Sample'ı seçerek onun sesini kısıp arka plan olarak kullanabilir veya arttırarak ön plana çıkarabilirsiniz.



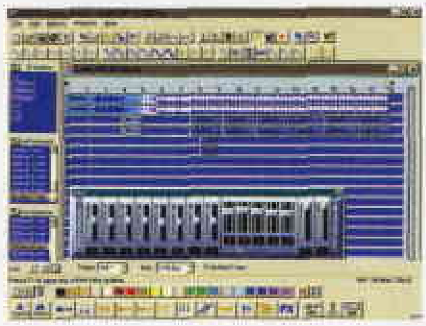
Video Klip editörü ile kendi yönetmenliğinizi kendiniz yapın. Hatta kameramanlığı da



Magix'in Türkiye'deki ürün yelpazesi oldukça geniş

Video Klipler

Magix Music Maker'ı şu an piyasada bulunan diğer müzik programlarından ayıran en büyük farkı video klip oluşturma özelliği. Program içerisinde bulunan Bluebox tekniği kullanılarak çekilen AVI formatındaki dans filmlerini yine AVI formatındaki arka fon filmlerini kullanarak değişik klipler oluşturabilirsiniz. Bunun için kullanmak istediğiniz dans filmini ve arka filmini aynı anda çalabilecek şekilde kanallara yerleştirmeniz yeterli olacaktır. Oluşturduğunuz parça ve klibi üst üste yerleştirmek için de her ikisini aynı sayfa üzerindeki kanallara aynı anda çalacak şekilde yerleştirmeniz gerek. Klip oluştururken BMP formatındaki dansçı resimlerini ve arkaplan resimlerini aynı şekilde kullanabilirsiniz. Filmler ve resimleri birleştirmeniz de mümkün. "Magix Music Maker" ve "Magix Music Studio" programlarının demolarını bu ay verdiğimiz "Level Multimedia CD"sinde bulabilirsiniz.



Magix Music Maker'in çalışma alanından bir görüntü

Programın minimum sistem gereksinimi: 486/Pentium, HDD'de 10 MB'lık boş alan, 16/32 MB Ram, VGA Monitör, 16 bit ses kartı, 4x CD-ROM, Mouse, Windows 95 veya Windows NT

Kadir Tuztaş

Bilgi İçin: Iwis Software
Tel: (0216) 418 73 91
Fax: (0216) 418 73 92

Fiyatlar:
Magix Music Maker 3.0 60 $
Magix Music Studio 3.0 60 $
Magix Music Studio DeLuxe 110$



Evini Terk Eden Duvar

Eran Shavit'in aynı adlı orjinal hikayesi baz alınarak hazırlanan bu interaktif yazılım kullanıcıya hikayenin bir parçası olduğu hissini veriyor. Duvarın hayatına katılmaya hazır mısınız?

Scops Software tarafından hazırlanan bu yazılım Ren Bilgisayar tarafından Türkçe'ye çevrilmiş ve kullanıcıya sunulmuş. Kurulumu ve kullanımı gayet rahat olan Evini Terk Eden Duvar altı yaş ve üzeri çocuklara tavsiye ediliyor. Bu yazılımda bir duvarın evinden ayrılması ve bunun sonucunda da başından geçenler etkileşimli olarak anlatılıyor. Program açılışında tüm oyun boyunca size yardımcı olacak sevimli fare ile tanışıyorsunuz. Fare size menülerin kullanılması konusunda yardımcı oluyor ve yazılı metinleri sizlere okuyor. Daha sonra oyuna başlamak için size yardımcı olacak tamircilerle tanışıyor ve oyuna başlamak için istediğiniz seçeneğe sahip tamirciye tıklamanız yetiyor.

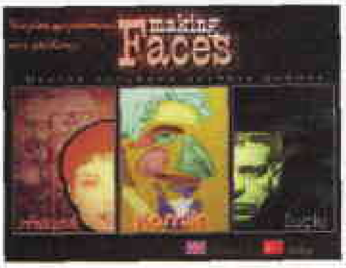
Duvarların da duyguları olabilir

Program toplam 13 ekran görüntüsünden oluşuyor. Görüntüler birden başlıyor ve sırasıyla devam ediyor. Seçenekler menüsünü kullanarak istediğiniz ekran görüntüsünden başlayabilir veya istediğiniz görüntüye geçebilirsiniz. Her görüntüde bulunan çeşitli nesnelere tıklayarak sahip oldukları animasyonları seyredebilirsiniz.

Kullanıcıyı sıkmamak ve ilgisini çekmek için kullanılan renkler, müzikler ve karakterler oldukça başarılı. Belki de yazılımın tek eksisi özel isimlerin (insan, şehir vs.) İngilizce olması. Seçenekler menüsünde bulunan yenilikler başlığı altında firmanın piyasada bulunan veya yakın zamanda çıkaracağı diğer yazılımların demolarını izleyebilirsiniz. Yazılımın minimum sistem ihtiyacı 386 DX-33, SVGA 640x480x256 renk, 4 MB Ram, Windows 3.1, 2x CD-ROM, ses kartı ve Mouse.

Kadir Tuztaş

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 55 65 (pbx)
Fiyatı: 34 $

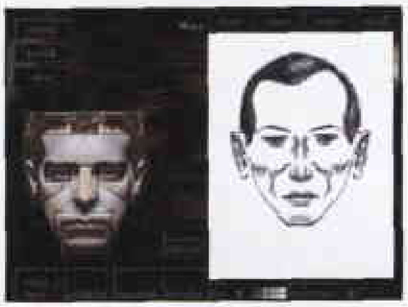


Making Faces

Çevrenenizdeki yüzlerden birini alıp komikleştirmek, güzelleştirmek veya bir suçlu haline dönüştürmek elinizde. Deneyin!

Enternet tarafından piyasaya sürülen Making Faces yazılımının bünyesinde bulundurduğu seçenekler vasıtasıyla bir milyon çeşit surat yaratabilirsiniz. İnteraktif aile oyunu sloganıyla piyasaya sürülen Making Faces 7'den 70'e hemen herkesin ilgisini çekecek türden bir program. Hem İngilizce hem de Türkçe olarak kullanabileceğiniz bu program suçlu, komik ve artistik olarak üç çeşit de yüz arabirimi sunuyor. Yüz arabirimlerini ve dil seçeneğini programın açılış menüsünde seçebilmek mümkün. Bir yüz arabirimine girdiğiniz zaman çalışma sayfasının yanında bulunan suratın herhangi bir yerine tıklayarak o bölgeyle ilgili menüyü açabilirsiniz. Açılan menüden seçim yapıldığı zaman nesne kağıt üzerine otomatik olarak yerleşiyor. Bu nesneyi taşımak,silmek vs. işlemler de fare yardımıyla yapılabiliyor.

Yeteneğe İhtiyacım Yok!



Belki de aranan biridir, ne dersiniz?

Tam seçim düğmesine tıklayarak da seçeneklerin kalınlık, boy vs. gibi özelliklerini değiştirerek isteğinize en yakın nesneyi elde edebilirsiniz. Sakal, bıyık, gözlükler, kıvrımlar,favoriler ve diğerleri menülerini kullanarak suratınıza ekstra nesneler ekleyebilirsiniz. Ton ve döndürme seçeneklerini kullanarak seçili olan nesnenin renk tonunu ve yönünü tayin edebilirsiniz. Menü komutlarını kullanarak çalışma sayfanızı saklayabilir, başka bir yere gönderebilir, yazdırabilir hatta makrolar oluşturabilirsiniz. Minimum sistem ihtiyacı: 386DX/40, 8 MB Ram, 640x480 256 renk SVGA uyumlu ekran kartı, 2 hızlı CD ROM sürücü, Windows uyumlu fare, MS-DOS 5.0 veya üzeri, MS Windows 3.1 veya üzeri sürüm.

Kadir Tuztaş

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 55 65 (pbx)
Fiyatı: 22 $

Playstation İçin PSR-2 Remote Game Pad

Konsolda oyun oynarken çocukların ve yetişkinlerin eşit miktar sıkıntı çekmesine sebep olan bir şey vardır, game pad kabloları... Genelde bir hayli uzun da olsalar ağırlık yapıp hareketi kısıtlarlar, ayağa takılırlar ve sonuç olarak gidip televizyonun dibine oturmanıza sebep olurlar. Buna iyi bir çözüm arayanlara Naki marka PSR-2 modeli uzaktan kumandalı Game Pad seti tavsiye olunur. Temel olarak televizyon uzaktan kumandalarına benzer kızılötesi bir sistemle çalıştığından Laser gibi göze zarar vermesi mümkün olmayan ve bu yüzden güvenle kullanabileceğiniz bu sistem iki adet Game Pad ve bir de kızılötesi algılayıcı gözden oluşuyor. Kullanıma hazır hale getirmek için tüm yapmanız gereken algılayıcı gözü konsolun önündeki portlara oturtmak ve her Game Pad'e iki adet kalem pil takmak. Bundan sonra ekrana güvenli bir mesafede rahat koltuğunuza oturup oyun oynamanın tadına varabilirsiniz. Üstelik pil tüketimi de sıradan bir uzaktan kumandadan daha fazla değil ve kullanılmadığında kapatma düğmesiyle tasarruf sağlamak mümkün.



Bilgi için:
Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78
Fiyatı: 20.000.000 TL.

Sega ve Sony Uyumlu Turbo Gun

Eğer Shoot-Em-Up tarzı oyunlarla ilgileniyorsanız ve sorunsuz bir tabanca arıyorsanız piyasaya yeni çıkan Turbo Gun ilginizi çekebilir. FT Products üretimi bu tabanca hem Sony Playstation, hem de Sega Saturn ile uyumlu olacak şekilde tasarlanmış. Üzerinde bulunan beş adet düğme sayesinde her oyunun kendine has fonksiyonlarını kullanabilmenize imkan sağlıyor. Tasarımı sayesinde her oyun tarafından otomatik olarak tanınabilen silah, oldukça hassas olması nedeniyle kolay ve zevkli bir oyun oynayabilmenize imkan tanıyor. Yeterince uzun olan kablosu ise ekrana güvenli bir mesafede kalmanıza imkan tanıyor. Ancak tüm bunların dışında en ilgi çekici özelliği silahın görsel tasarımı, şahsen şimdiye dek gördüğüm belki de en ciddi ve ağır görünümlü silah olduğunu söyleyebilirim. Avrupa ve Amerika'da siyah renk oyuncak silah yapımı ve satışı yasaktır, ancak bu alet uzak doğu kökenli olduğundan oldukça çarpıcı mat siyah renginde ve tip olarak da Alien tarzı filmlerde görülenlere çok benziyor. Şu ana dek gördüğüm çoğu alet fosforlu sarıdan portakal rengine değişen bir yelpazedeki garip renklerle boyanmıştı; sırf bu özelliği bile bu silahın tercih edilmesi için yeterli bir sebep olabilir bence, ilgilenenlere duyurulur.



Bilgi için:
Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78
Fiyatı: 12.000.000 TL.

3D MAX Sanal Gözlük

Üç boyutlu görüntüler ilgi çekicidir, hele oyunlar muhteşem bir havaya bürünür, ancak genelde bu teknoloji evlere giremeyecek kadar pahalıdır. Üstelik sanal gerçeklik yaratmakta kullanılan ekipmanlar vasat bir PC kullanıcısı için kurması ve çalıştırması imkansız denebilecek kadar karmaşık olabilir. Ne var ki Kasan Electronics tarafından üretilen 3D MAX sanal gerçeklik gözlükleri hem büyük sistemlerle kıyaslanamayacak kadar ucuza maloluyor, hem montajı ve çalıştırılması son derece kolay, ayrıca sağladığı görüntülerin kalitesi oldukça takdire değer. Tüm yapmanız gereken el kitabında anlatıldığı şekilde sistemin kendi görüntü kontrol kartını PC üzerindeki boş ISA slotlarından birine yerleştirip bağlantılarını yapmak, sonra da kutudan çıkan programı bilgisayarınıza kurmak. Bundan sonra sistemin parçası olan gözlükleri takabilir ve üç boyutlu dünyanın tadını çıkarabilirsiniz. 3D Max ile birlikte gelen yazılımlar oldukça eğlenceli. Özellikle 3D Skeet isimli oyunu oynamak büyük keyif veriyor. Oyunda havada uçuşan üç boyutlu nesneleri vuruşturuyorsunuz. 3D Max sayesinde nesneler ekrandan çıkıp üzerinize geliyormuş gibi görünüyorlar.



Kısıtlı bir bütçeye sahipseniz ve 3D görüntülerle ilgileniyorsanız bir göz atmanız tavsiye edilir.

Bilgi için:
Multimedya
Tel: (212) 212 98 50
Fiyatı: 71 $

Tüm Pilotların Dikkatine!



Bazı şanssız ruhlar vardır ki onlar için gerçek özgürlük gökyüzünün ve hatta uzayın sınırsız derinliğinde yatar. Ancak şanssızdırlar çünkü ne herhangi bir havacılık dalıyla ilgilenebilecek durumları, ne de kendi yıldız gemilerini inşa edebilecek imkanları vardır ve yeryüzünün sahte iki boyutluluğuna sıkışıp kalmışlardır. Bu gibi kişiler için belki de tek çözüm güçlü bir bilgisayar sistemi kurup bulabildikleri tüm uçuş simülasyonlarını binlerce defa uçmaktır. Peki böyle birine nasıl bir doğum günü hediyesi alınabilir, maket uçak mı? Belki, ama çok daha iyisini de almak mümkündür. Mesela son derece gelişmiş ve sağlam bir uçuş kumanda takımına ne buyurulur, yılların tecrübeli donanım üreticisi QuickShot tasarımı olan "Squadron Commander" ile en tecrübeli PC pilotunu bile etkileyebilirsiniz. Esasen piyasada pek çok benzer ürün bulmak mümkündür ve içlerinde oldukça kaliteli olanları da mevcut, ne var ki S.C. oldukça detaylı tasarlanmış ve kullanım rahatlığı kadar dayanıklılık unsuru da hesaplanarak üretilmiş bir ürün. Cihaz iki kısımdan oluşuyor, sağ tarafta uçuş kumanda kolu, solda ise gaz kolu bulunuyor. İki kısım birbirine ayarlanabilir bir metal plakayla bağlanmış durumda, bu şekilde kaydırarak açıldığında kullanıma hazır hale geliyor. Bilgisayara olan bağlantısı ise hem joystick, hem de klavye portlarından yapılıyor, klavye ise S.C. vasıtasıyla bilgisayara erişimde bulunuyor. Kutudan çıkan diskette bulunan programı da bilgisayarınıza kurarak kalibrasyon ve tuş programlama gibi fonksiyonları hallediyorsunuz. Cihazın üzerinde bir düzine civarında tuş bulunuyor ve bunlar çok çeşitli kombinasyonlarla programlanabiliyorlar. Uçuş kolu çoğu benzerinin tersine oldukça yumuşak hareket edebiliyor ve bir o kadar da hassas, ayrıca tasarımın oldukça ergonomik olduğunu söylemek mümkün, her iki kumanda da ele tam uyum sağlıyor ve kontrollere rahatça erişmenizi sağlıyor. Ne yazık ki bu konfigürasyon sadece sağ elini kullananlar düşünülerek yapılmış, bu yüzden solaklar için kullanımı hemen hemen imkansız denebilir, tabii bilemiyoruz ama mutlaka solaklar için hazırlanmış benzer takımlar da piyasada mevcuttur, biraz araştırmak gerekebilir. Cihazın bir zayıf noktası da altında vantuz bulunmaması, kolayca kayıp gitmeyecek kadar ağır ve altında kauçuk pabuçlar mevcut, ancak yine de aşırı heyecanlı pilotların elinde gezinebilir. Bir de konulacağı yerin biraz geniş olması gerekli, öyle elinize alıp arcade oynayabileceğiniz basit bir alet değil. Kısacası ciddi bir simülasyon tutkunuysanız "Squadron Commander" tam ihtiyacınız olan şey.

Bilgi için:
Multimedya
Tel: (212) 212 98 50
Fiyatı: 109 $

Profesyonellere Speech Mike...

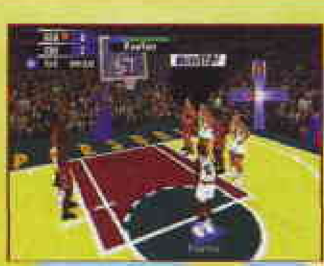


Philips hep ilginç ve kaliteli cihazlara imza atmış bir firmadır, Speech Mike bu kuralın dışına çıkmıyor ve son derece ilginç ve kullanışlı bir alet olarak bizi şaşırtıyor. Esasen bu cihaz temelde bir Trackball, bir Mouse ve bir diktafonun mutasyon sonucu birleşmiş halini çağrıştırsa da, yazılım desteği sayesinde şirin bir donanım olmanın ötesinde yararlar da sunuyor. Öncelikle üzerindeki Trackball sayesinde tek elinizi kullanarak İşletim sisteminize hakim olabilmeniz mümkün, eğer isterseniz masanın üzerine yerleştirerek de kullanabiliyorsunuz. Bundan başka mikrofonu sayesinde ses kaydedebiliyor ve hoparlörü ile kayıtlı mesajları dinleyebiliyorsunuz. Bunun dışında üzerinde bulunan fonksiyon tuşlarının yardımıyla kayıt dosyalarına ve kaydetme işlemine tam bir hakimiyet sağlayabiliyorsunuz. Kayıtlı ses dosyalarını Network ya da Internet üzerinden Voice Mail olarak gönderebilir ya da saklayabilirsiniz. Ayrıca gerekli ayarları yaparak, sesle kumanda fonksiyonu sayesinde konuşmaların otomatik kaydedilmesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca tuş fonksiyonlarını dilediğiniz şekilde programlamak ve bu sayede sık tekrarlanan işlemlerin daha kolay ve hızlı yapılır hale getirilmesini sağlamak da mümkün. Tabii tüm bu özellikleriyle Speech Mike ev kullanıcılarından ziyade işadamlarına yönelik gibi görünse de, aslında pek çok yönden herkese kolaylık sağlayabilecek bir cihaz olduğunu kolayca ispat ediyor.

Bilgi için:
Boaziçi Bilgisayar
Tel: (216) 336 12 39
Fiyatı: 159 $







NBA ACTION 98

Aradığınız basketbol heyecanı

Hiç şüphe yok ki Nba Action 98, Sega Saturn sahibi oyunseverlerin uzunca bir süredir büyük sabırsızlıkla beklediği oyunların en başında yer alıyordu. Bunun en önemli sebepleri ise Nba Action 96 ve de Nba Live 97'nin zihinlerimizde büyük hayal kırıklığı yaratmaktan öteye geçememeleri ile bu oyunların piyasaya çıkışının ardından uzunca bir zaman geride kalmış olmasına rağmen Sega ortamında kaliteli basketbol oyunlarına duyulan ihtiyacın bir türlü giderilememiş olmasıydı. Gerçekten de dünya üzerinde sayısız hayranı bulunan basketbolun, konsola aktarılmasında PC basketbol simulasyonlarının tartışmasız kralı EA Sports'un bile otoriteler tarafından başarısızlıkla suçlanmış olması, çok kaliteli basketbol oyunlarına susamış bizleri gelecek için epey umutsuzluğa itti.

Neyse ki şimdi karşımıza Nba Action 98 çıkıyor. Oyun bizlere 29 Nba takımının 96-97 sezonunda gerçek kadrolarında yer almış aralarında Charles Barkley ve Shaquile Oneil'ın da yer aldığı 340 oyuncuyu sunuyor. Tabi bu, bu oyuncuları takas etmenizi veya yeni oyuncular yaratmanızı sağlayan seçeneklerin eksik bırakıldığı anlamına gelmiyor.

Oyun her basketbol simülasyonunun sahip olduğu dostluk maçları yapmaya yarayan Exibition, tercihinize göre 28 veya 54 maç sürecek lige başlamanızı sağlayan Season,ve turnuvaları başlatan Playoff seçeneklerine ek olarak bir de iki oyuncu ile tek pota antrenman yapabileceğiniz Practice seçeneğini içeriyor.

Sıkı grafikler

Daha ilk bakışta ortaya çıkan bu sürümün grafik yönüyle rakiplerini epey geride bıraktığı. Oyunun en başında ve maçlarda ikinciyle üçüncü çeyrekler arasında ekrana gelen basketbolun o güzel görüntüleriyle bezenmiş demoların epey iyi hazırlandığını söyleyebiliriz. Nba Action 98'de maçları 11 farklı açıdan izlemeniz mümkün. Buna ek olarak bazı güzel basketlerden sonra otomatik olarak devreye giren Action Replay'lerin gösteriminde farklı kamera açıları kullanılıyor. Oyuncuların dış görünüşlerinde gerçeğe uygunluk ön planda tutulmuş. Ancak yakın çekimlerde basketbolcuların dümdüz suratlara sahip oldukları gizlenemiyor. Hareketlerin hazırlanmasında spor oyunlarında çok moda olan motion capture teknolojisi kullanılmış ve bu animasyonlarda yumuşaklığın yanında gerçekçiliği de sağlamış. Ama nedense bazı atışlarda oyuncular olması gerekenden daha yavaş hareket ediyorlar. Oyuncuların çizimlerinin yanısıra müsabakaların yapıldığı salonlardan da adeta yüksek çözünürlük akıyor. Görsel başarıyı sağlayan etkenlerden biri de tribünlerdeki ayrıntılı grafiklere sahip seyircilerin göze hoş gelen hareketleri. Diğer güzel ayrıntılar arasında maçların başında oyuncuların sahaya çıkarken teker teker tanıtılmaları ve bu sırada tribünlerde patlayan flaşlar yer alıyor. Yine de bu olay 1-2 maç sonra sıkıcı hale geliyor.

Basketbolseverlerin istatistiklerden hoşlandığı göz ardı edilemeyecek bir gerçek. Bu yüzden de maç sonrası ekrana gelen karşılaştırmalı yüzdeler dışında oyunun geri kalan kısmında da basketbolcuların özellikleri size 20 farklı kategoride sunuluyor.

Artık basketbol oyunları da spikersiz olmuyor. Nba Action 98'de maçlar Chic Hern tarafından başarıyla sunuluyor. Bunun dışında oyunun genelinde de stereo seslerin epey kaliteli olduğunu söyleyebiliriz.

Nba Action 98, oynanabilirlik yönüyle size yardımcı olacak özellikler içeriyor. Menülere tuş konfigürasyonu ve zorluk ayarlarının yanında oyunun hızını üç kademeli olarak belirlemenizi sağlayacak seçenekler eklenmiş. Oyuncular turbo modda koşarken ekranın üst kısmında yer alan enerji çubuğunun kısalması, yani oyuncunun bir süre sonra yorulacak olması maçları daha mantıklı hale getirmiş.

Çok sayıdaki hücuma ve defansa yönelik taktiksel ayarlar ile maçların sadece saha içi değil aynı zamanda saha kenarı ile ilgili kısımları da istenen veriyor.

Benden söylemesi

Bütün bunların ışığında söyleyebiliriz ki vaad edilen oynanabilirlik düzeyine ulaşmış, güzel grafiklere sahip Nba Action 98 çoğunuzun uzun süredir aradığı basketbol oyunu olabilir.

Ozan Ali Dönmez

SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. FIFA Road to Words Cup 98
2. NBA Live 98
3. Croc: Legend Of The Gobbos
4. Winter Heat
5. Steep Slope Sliders
6. Quake
7. Sega Touring Car Champ.
8. Batman Forever
9. Virtua Cup 2 With Gun
10. Die Hard Trilong

LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı:80 $ (KDV dahil)

NHL ALL-STAR HOCKEY 98

Bir acayiplik var ama...



Şimdi birisi çıkıp size bu oyunun gerçekte NHL All-Star Hockey 98 değil de NHL Powerplay 98 olduğunu söylese ona inanır mıydınız? Evet gerçekten de ilginç bir durumla karşı karşıyayız. Oyunseverler hatırlayacaklardır NHL Powerplay 96 pek çok farklı oyun makinesinde aynı zaman diliminde piyasaya çıkmasının ardından büyük beğeni toplamış ve özellikle Sega Saturn sürümü bunların içinde en iyisi olarak gösterilmişti. Bu yüzden de bu yıl Powerplay 98'in Sega için hazırlanmayacağının açıklanması bizlerde hayal kırıklığına yol açtı. Ancak bu noktada Sega firmasının devreye girerek oyunun yapımcılarına bir teklif götürmesi serinin en azından All-Star Hockey 98 adı altında devam ettirilmesini sağladı. Bu satırlardan elde edeceğimiz sonuç, oyunu isminin aksine All-Star serisinin değil de Powerplay'in devamı olarak görmemiz gerektiği.

Zaten ilk bakışta ortaya çıkan grafiklerin Powerplay 96 ile neredeyse tamamen aynı olduğu. Yalnız bu kez grafik hızının biraz daha (özellikle ekrandaki oyuncu sayısı artınca) düştüğü de gözden kaçmıyor. Oyun artık orjinalinden daha fazla kamera açısı içeriyor. Yine de Replay'lerde ortaya çıkan yeni açılar dışında bu kameralardan hiçbiri size sahayı ve oyuncuları yakından izleme olanağı tanımıyor. Bunun en büyük sebebi ise basit ve köşeli oyuncu tasarımlarının maç sırasında keyfinizi kaçıracağının yapımcılarca da bilinmesi. Buna rağmen oyuncular forma numaralarına ve de takım logolarına kadar ayrıntılı texturelarla bezenmişler. Ancak yeterli düzeydeki saha kaplamaları kendini tribünlerde gösteremeyince taraftarlar bulanık şekilleriyle birbirlerinden ayırt edilemez bir hal alıyorlar.

Oyun Amerikan liginde yer alan takımların yanısıra 16 ülkenin milli takımlarına ait oyuncuları da içeriyor. Kadrolar 96-97 sezonuna ait. Dostluk maçı, lig, playoff, dünya kupası gibi seçenekler gerekli donanıma da sahipseniz size 8 kişiye kadar arkadaşlarınızla birlikte hokey oynama olanağı tanıyor. Season modunda 11-21-41-82 maçlık, Playoffler da ise 1-3-5-7 maçlık seriler düzenlemek mümkün.



Paten sesleri, çeşitli anonslar ve arka planda zaman zaman çalınan müzik, tribünlerden gelen seslerle birleşerek oyunun bu yönünü tamamlayan ayrıntıları oluşturuyor. Her ne kadar isimler, golleri atan oyuncular, sakatlıklar çok iyi bir şekilde anons ediliyor da olsa bu sunuşları tam anlamıyla play by play olarak adlandırmamız imkansız.

Aslında deminden beri şikayet ediyoruz ama kamera açılarının uzak çekimlerden ibaret olması geniş bir bakış açısı sağlayarak oynanabilirliği arttırıyor. Menüler kontrol tuşlarının işlevlerini değiştirmenize de imkan tanıyor. Bunun dışında oyun bir de kadroların güncelleştirilmesini sağlayan trade seçeneğine sahip. Oyunda cezalar, dövüş, sakatlıklarla ilgili kuralların ve teknik-taktik ayarların yapılabileceği ayrıntılı menülerin gayet kullanışlı olduğunu söyleyebiliriz.



Eski tas, eski hamam

Açık söylemek gerekirse oyunun grafikleri kendini geliştiremeyerek beklenenin altında kalmış. Elinizde Powerplay'in daha önceki sürümü varsa az sayıdaki yenilik sizi tatmin etmeyecektir. Ama All-Star 98 geçmişten aldığı mirasla hala Sega'daki en iyi hokey simülasyonu konumunda.

Hile: Bu hile ancak ANA, CHI, TB veya BOS takımlarından birini ev sahibi takım olarak seçmeniz halinde çalışır. Maç öncesi ekrana gelen "Loading" ekranında A+Y+C' ye basarsanız, oyuncularınız bambaşka formalarla sahaya çıkacaktır.

Ozan Ali Dönmez

LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı:90 $ (KDV dahil)

COOLBOARDERS 2

Snowboard hastaları artık daha fazla aranmasınlar çünkü Sony'den Coolboarders 2 çıktı ve orijinalinden neredeyse farksız bir atmosfer sunuyor. Birinci oyuna göre daha çok pist, kayak ve opsiyonlar sizleri bekliyor.

Grafikler:

Coolboarders 2 aynı birinci oyundaki hızı (60 fps) sağlamakla kalmıyor ilaveten bu hızın içine nasıl olduysa yerleştirilmiş sayısız yeni detay ve güzellikler içeriyor. Bazı parkurlarda sık ormanların içinde ilerlerken, birdenbire kendinizi kayaların üstünde bulabilir ya da bomboş bir parkurun ortasından çıkıveren devrilmiş bir ağaçla karşılaşabilirsiniz. Oyunda ayrıca ekran ikiye bölünmek suretiyle (split screen) iki oyuncu modu da sağlanmış ve oyunun hızı neredeyse hiç etkilenmiyor. Etkilense de zaten hızlı olan grafiklerden bunu anlamak mümkün değil.







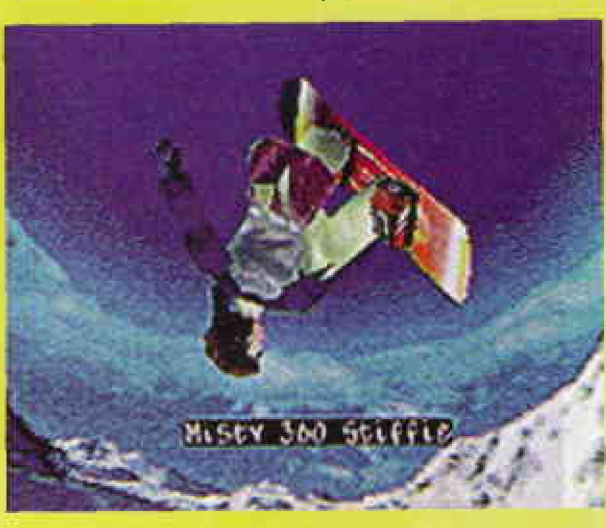


Parkurların üzerini kaplayan tekstürler bu tür bir oyunda görülmemiş kadar başarılı ve gerçekçi. Sadece tüm üç boyutlu oyunlarda aşılamamış olan poligonların ek yerleri arada bir kendini belli ediyor. Tabii bu oynanabilirlikten en ufak bir şey azaltmıyor. Bu ikinci oyunda, orijinaline göre kayakçınızın görünüşü de oldukça geliştirilmiş. Daha güzel tekstürler ve de çeşit çeşit kayak kıyafetleri var. Eklenen başka bir şey de yeni hareketler ve çeşitli düşüş şekilleri, yuvarlanmalar.

Sesler:

Bu bölüm birinci oyunla neredeyse aynı tutulmuş. Sadece karı yaran Snowboard'unuzun sesini ve arkaplandaki harika müzikleri duyuyorsunuz. Bir de spikerin sesi duyuluyor. Spiker, önünüzdeki potansiyel tehlikeler konusunda çok iyi bir zamanlamayla sizi uyarıyor, neticeleri anons ediyor ve yorumlarda bulunuyor. Kayağınızın sesleri oldukça etkili ve gerçekçi. Arkaplan müziğine gelince oldukça motive edici ve sizi parkur boyunca hiç sıkmıyor. Tabi müziklerin birden çok Track'ten oluştuğunu da hatırlatalım.





Oynanabilirlik:

Yarışçınızı standart PlayStation controller'ı ile idare etmek yeterince zevkli. Birinci oyunun tutkunları bu versiyonda da kendilerini evlerinde hissedecek, öte yandan yeni katılanlar minimum bir antrenmanla duruma alışacaklar. Coolboarders 2 bir çok yeni Snowboard sunuyor ve herbirinin kendine has zayıflıkları, güçlü noktaları ve ağırlığı var. Oyunun ince noktası doğru Snowboard'u ve doğru yarışçıyı her parkur için seçebilmekte yatıyor. Bu da biraz strateji gerektiriyor zira her kayak ve kayakçı pistlerin durumuna göre farklı reaksiyon gösteriyor. Parkurların şekli, herbiri başlı başına ve birbirinden ayrı bir mücadele içerecek şekilde değişik virajlar, yamaçlar ve engellerle düzenlenmiş. Birinci oyundan hatırladığımız cansıkıcı bir nokta görünmeyen engellerdi. Bir atlayış yaptığınızda bu görmediğiniz bir engele takılabiliyordunuz. Coolboarders 2'de bu sorunu çözmüşler.

Opsiyonlar:

İşte Coolboarders 2'nin orijinaline esas farkı attığı noktaya geldik. Birinci oyunda tüm yapmanız gereken en iyi zamanlama ve puanlarla parkurları dümdüz tamamlamanızdı. Bu kez epey fazla oyun modu sunularak mükemmele ulaşılmış. Size sunulanlardan bazıları şunlar:

1) Competition Mode: Dokuz değişik pistte yedi değişik yarışmacıya karşı mücadele vermek.

2) Freestyle Mode: Tek başınıza parkuru tamamlayarak en iyi zamanı yakalamaya çalışmak.

3) Big Air Mode: Bu modda 2 ayrı bölüm bar. Bircisi tek bir atlayış yapmanızı gerektiriyor. Diğeri ise ardarda birbirini takip eden atlayışları içeriyor. Zamanınız ise kısıtlı.

4) Halfpipe: Bir yarım dairenin içinde yarışıyorsunuz.

5) BoardPark: Hiç bir zaman limiti olmadan engellerle döşenmiş bir pistte dolaşıyorsunuz.

6) Two Player: Bir arkadaşınızla birbirinize karşı yarışıyorsunuz.

Sayısız opsiyon, gizli parkurlar, Snowboard'lar ve yarışçılar oyunun değerine çok şey katıyor.

Bize kalırsa çok da yeni olan bu oyun karla arası iyi olmayanlar dışında herkesin seveceği ve parasını verdiğine pişman olmayacağı özellikler içeriyor.

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL KARNESİ

SPOR

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel:(216) 543 02 00
Firma: SONY Entertainment



Birleşik Uluslararası Güçler - Görev Emirleri
Gizlilik..............:Çok Gizli
Konu................:Kreel'e karşı savaş
Durum..............:Kritik

Dünya sathında onlarca ayrı merkeze silahlı saldırılar düzenlendi; saldırganların liderinin Kreel denilen biri olduğu tespit edildi. Haklarında hiç bir bilgi yok. Saldırı paternleri Red Mercury projesiyle benzerlikler taşıyor (1. sınıf güvenlik bilgisi)

Alfa saldırı gücümüz Kreel'le son karşılaşmasında etkisiz kaldı. Savaş kayıpları: %93

Omitron saldırı gücü, Kreel'e yapılacak yeni karşı saldırıda başı çekecek. Tüm birimler, komuta gemisi Icarus'a gelip Özel Kuvvetler Komutanı Jassic'e bilgi versinler. Bu savaşta, halen bitmemiş deney aşamasındaki donanımın kullanılmasına izin verildi. XA-165 WarHawk buna dahil.



İstihbarat yeni bir çeşit yakıt hakkında bilgiler ele geçirdi. En son yenilgimizde düşman kuvvetlerinin inanılmaz hızlardaki ve uzun süreli hareket kabiliyetinin ardındaki sırrın bu olduğunu düşünüyoruz.

Savaştaki öncelikli görev, bu meçhul yakıtın ele geçirilmesi.

Oscar'a Aday

Yukarıdan da anlaşılacağı üzere siz, bu çok gizli ve prototip savaş helikopterini yani Warhawk XA-165'i kullanarak her zamankinden farklı bir iş yapacak (!) ve dünyayı kurtaracaksınız.

Uzun bir süre hiç bir oyun tarafından geçilememiş "Twisted Metal"in sevenlerine de bir müjdemiz var: bu çok yeni olmasa da oldukça etkileyici PlayStation oyununu da, yani "Warhawk"ı da aynı ekip hazırlamış. Hemen bir de kötü haber vererek durumu dengeleyelim. Eğer bu oyunu alırsanız -ki buna değip değmeceğine yazımızın sonunda siz karar vereceksiniz- hayatınızın en sıkıcı videolarını izlemeye hazır olun. Start düğmesi basıp buraları geçmediğiniz takdirde dünyanın belki de en büyük işkencesine kendi kendinizi sokmuş oluyorsunuz. Hatch ve Walker isimli pilotlar, yani oyunda SİZİ temsil eden adamlar bir çift, pek keskin zekalı olmayan palyaço diyebiliriz. Oyun süresince, durup dinlenmeden aptal şakalar ve akılsızca yorumlar yaparak gününüzü gün edecekler. Böylece bu ciddi ve estetik olarak kusursuza çok yakın PlayStation oyunu, bir ilkokul müsameresine indirgenmiş olacak. Bu oyunu üst üste oynamak isteyeceksiniz ama tek bir şartla: Warhawk'ı yere çakıp, cansıkıcı pilotların havaya uçtuğunu seyrederek mutlu ölmek için.

Şaka bir yana, oyunu alırsanız günlerce belki de aylarca oynayacaksınız. Açıkçası pek Oscar'lık olmayan videosundan ötürü bir oyuna kötü demek pek de adil olmaz. Kötü şeylerden bahsedip içimizi döktüğümüze göre şimdi esas işimize dönelim. Warhwak, G-Police çıkana dek PlayStation için en iyi, en muhteşem helikopter simulasyonu olarak anılıyordu. Gerçekten de oldukça detaylı, ışık hızındaki grafikleri, iyi bir orkestrasyona sahip epik müziği ve komplex, hiç de sıkıcı olmayan oynanabilirliği ile bir hit olarak kabul edildi. (Aynı şimdilerde G-Police'in olduğu gibi, tabii bu sonuncusunda videolar da süper). Herneyse güçlü ve bilimkurgusal helikopterinize (ya da jetinize mi diyelim) atlayıp dişinize kadar silahlanmış olarak göklere yelken açacaksınız. Dünyayı ele geçirmek isteyen, ne olduğu belirsiz bu terörist gücü, yani Kreel'i avlamak zorundasınız. Hatta bütün bunları boşverip, konuyu falan unutup kendinizi bu teknoloji harikası aletin, PlayStation'ın imkanlarını sonuna kadar kullanan bu oyunun hızlı temposuna kaptırın. Koşun hemen satın alın..!

Dünyaya Dönüş

Hala orada mısınız? İyi o zaman uçlarda dolaşmayı bırakıp kendimize çeki düzen verelim. Söz veriyoruz biraz daha ciddi olacağız. Neyse, Warhawk'ta oyunun herhangi bir anında ekranda o kadar çok şey oluyor ki. Makinalı tüfekler ateşleniyor, bombalar patlıyor, motorlar gürlüyor, helikopterler düşüyor, tanklar havaya uçuyor. Ve bütün bu karmaşanın içinde hiç bir zaman çizgilerle sınırlandırılmıyorsunuz. İsteyen istediği yere uçuyor, konuyor ve ateş ediyor. Bütün



bunları doğru olarak PlayStation'a ilk taşıyan oyun bu. Her oynayan grafikler karşısında hayretler içinde kalacak. Bize inanmayanlar bekleyip "Volcano" bölümüne kadar gesinler ve dramatik bir şekilde parlayan güneşe, kalın bulut tabakasına baksınlar. Daha sabırlı ve yetenekli oyuncular son bölümde çok daha fazlasıyla ödüllendirilecekler.

Ses konusuna gelirsek, özel efekt ödülleri alamayacak olsa bile gayet sağlam, sade ve inandırıcı olduğunu söyleyebiliriz. Roketlerin sesi roket sesi gibi. Makinalı tüfeklerin sesi makinalı tüfek sesi gibi. Motor gürültüsü rahatsız edici değil ama gürül gürül ve patlamalar eğer izin verirseniz anfinizi yakabilecek güçte. Daha ne diyebiliriz? Müzik, Star Wars'ın efsanevi müziğini andırıyor, duygusal ve epik. Kalp çarpmasına ve adrenalin yükselmesine sebep oluyor. Güzel iş çıkartmışlar.

Warhawk'ı tasarlayan adamlar "learning curve" konusunda da biraz çalışmışlar. Bunu biraz açalım: "learning curve" yani "öğrenme eğrisi", bir oyunun zorluğunun ve karmaşıklığının oyuncuya emdire emdire hazmettirilmesine denir. Oyunumuzun aslında bir PC oyunu olmadığından ötürü olsa gerek, gerçek bir simülasyonun karmaşıklığından ve (bazıları kızacak ama) gereksiz ayrıntılarından arındırılmış durumda. Gelenek olduğu üzere kokpitin içinden, aracın tam arkasından ya da havadaki herhangi bir noktadan bakarak oynamak mümkün. Bir de neredeyse bütün oyunlarda olan, aracın içinde mi, dışında mı, neresinde olduğunu anlayamadığınız o tuhaf bakış açısından oynamak da mümkün kılınmış (kendinizi hani şu Mercedes'lerin metal amblemi yerine koyabileceğiniz nokta.)

Oyunda 6 tane bölüm var. Hepsi de epey uzun sürüyor ve birbirinden zor. Ama sonuç olarak yine de sadece 6 tane bölüm var. Ne kadar uzun sürse de, ne kadar sürükleyici olsa da, 6 bölüm sonunda ne olduğunu anlayamadan, birdenbire oyun bitecek.

En Zoru Karar Vermek

İşte böyle artık siz karar verin. Yine de şunu unutmayın, bu oyun ya da bir çok diğer oyunun herbiri, PlayStation satın almak için ayrı ayrı birer sebep teşkil ediyorlar. Bu oyunu almamak için en güçlü sebep bir PlayStation sahibi olmamaktır. Karar verin, kendinize bir iyilik yapın: Warhawk'ı alın, ya da bir PlayStation alın. Ya da hiçbirini almayın. Karar verin.



Oyunu Çoktan almış olanlar için hileler

(S=Square, T=Triangle, C=Circle, _= Space)

S, S, _, C, S, X, S, T: Preview the Epilogues

S, _, C, S, T, X, X, S: Check the Special Upgrades

T, X, _, C, C, X, T, S: Preview the Movies

X, C, C, S, X, T, C, T: Powered-up Weapons

S, C, S, S, T, X, T, T: 9999 Flash Bombs

T, T, C, T, S, T, T, X: Infinite Weapons

C, C, C, _, X, T, X, X: Infinte Weapons + Invincibility

T, S, X, T, X, X, S, S: Desert Level

T, S, X, T, C, C, X, S: Pyramid Has Risen

T, C, X, T, C, C, X, S: Desert is All But Done

C, T, T, X, C, C, S, C: Canyon Level

C, S, C, S, X, C, C, T: In the Canyon with Amber

C, T, X, S, C, C, T, T: In the Canyon with Belle

C, S, T, S, T, T, T, S: In the Canyon with Crystal

C, C, C, S, T, T, S, T: Approaching Uma

X, T, X, S, S, T, S, T: Airship Level

X, C, T, T, C, C, C, X: Post-Transformation Airship

X, S, T, C, X, T, S, S: Airship Read Hanger Is Open

S, T, X, X, X, T, C, S: Volcano Level

S, S, X, C, T, C, S, T: Volcano Boss is Active

T, C, T, C, T, X, S, S: Gauntlet Level

T, C, X, T, C, X, T, S: East Gauntlet Boss

T, C, C, S, T, C, C, X: West Gauntlet Boss

T, C, C, T, T, X, S, T: In with the Gatekeeper

T, X, T, S, C, X, C, C: Stormland

T, X, X, S, C, S, C, X: Above 1st Force Field

T, X, T, T, T, X, C, T: Above 2st Force Field

T, X, S, C, T, X, T, S: Above 3st Force Field

T, X, S, T, C, S, X, X: Kreel's Door is Open

T, X, T, S, S, S, X, T: Face-to-face with Kreel

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL
KARNESİ
SİMÜLASYON

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 343 02 00
Firma: SONY Entertainment

Epidemic

Öldürücü Bir Salgın

Neden bilemiyorum, ama insanoğlu kendi yokoluşuyla ilgili senaryolar üretmeye ve bunları ciddiye almaya o kadar meraklıdır ki, bazen acaba evrende kendi kendini mahvetmeye bu denli meraklı bir tür daha var mıdır diye düşünmeden edemiyorum. Aslında şu son yüzyılda olup bitenleri kabaca bir gözden geçirdiğimde, son birkaç bin yıllık yazılı tarihinde türümün hiç bu denli korkunç bir gelişmeyi yaşamadığını görüyorum. İşin kötü tarafı tüm bu gelişmelerin neredeyse tamamen bir avuç paragöz işadamı ve kuruluşun kontrolüne kalmış olması, artık gezegende yaşayan hiç kimse kendi geleceği hakkında en ufak bir karar verme imkanına sahip değil. Birileri biryerlerde planlar yapıyor ve uyguluyor, altı küsür milyar insan ise kendi yolunu çizdiği gibi bir hayalin peşinde önüne konulan köpek mamasını yemek zorunda, ve burnunuzu mama kabından çıkarmaya kalktığınızda ya nükleer silahların gökyüzüne uzanan tehditkar silüetleriyle, ya da açlık ve yoklukla korkutulup susuyorsunuz. Ne zamana dek; kasaplar ahıra girip de kesime gidecek yeni kurbanlarını seçmeye başlayana dek, kaba bir benzetme belki ama en uygunu Evinizde ya da işyerinizde kullandığınız eşyaların en son teknolojiyi size getirdiğini mi sanıyorsunuz, bugün kullandıklarınız esasen yüzyılın başında icad edilmişti, ama koyunlara sunulmasında sakınca kalmaması beklendi. Ve şimdi uzak laboratuvarlarda araştırılanlar sizin ve benim bilgimin bir yüzyıl daha ötesinde, özellikle genetik alanında, artık öyle virüsler var ki, mezarda bile güvende değilsiniz

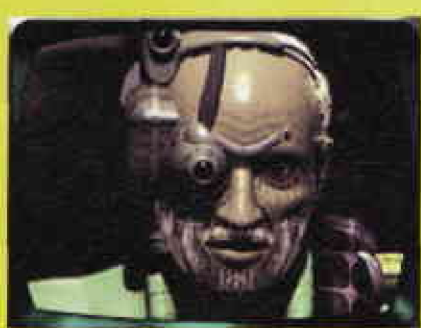




Yerin Derinliklerinde

Korkunç bir virüsün tüm dünyayı kısa bir süre içinde etkileyip insan ırkını galaksi haritasından silmesi ihtimali yüzde kaçtır, bu tartışmaya açık bir konu, ama bu oranın sıfır olmadığı ve hatta yarıdan fazla olması kuvvetle muhtemel. Sonuçta Epidemic benzer bir senaryo üzerine kurulmuş bir oyun, zaten oyunun adı İngilizce'de salgın anlamına geliyor. 2038 yılında tüm dünya çıkış noktası belli olmayan bir virüsün etkisinde kalıyor. Gigari virüsü adı verilen bu virüs bulaştığı her canlıyı kesinlikle yokediyor ve birkaç ay içinde milyarlarca insan ölüyor. En büyük şirketlerden biri olan ve özellikle genetik araştırmalarla adını duyuran Byflos şirketi kalan insanları Orta Amerika yakınlarında kurduğu deneysel yeraltı kentine çağırıyor. Bu şehir yerin altmış metre derininde kurulu ve belki de tek güvenli sığınak çünkü bilindiği kadarıyla Gigari virüsü güneş ışığının olmadığı ortamlarda etkili olamıyor. Aslında açıktan açığa söylenmese bile bu virüsün ortaya çıkmasında Byflos emrinde çalışan araştırmacıların parmağı olduğunu hissediyorsunuz, ama zaten olaylar bu sırrın etrafında gelişiyor. Byflos hanedanları bu şehrin yönetimini ele alıyorlar ve bir süper bilgisayar yardımıyla burayı istedikleri gibi yönetiyorlar. Ne var ki onların samimiyetine asla inanmayan bir grup insan Del Sol adında bir direniş örgütü kuruyor ve bu dev yeraltı şehrinin dehlizlerinde onlarla savaşıyorlar. Sizln canlandırdığınız karakter olan Masao Coda adlı genç bu örgütün yanında uzun bir süre çarpıştıktan sonra bıkıyor ve aşık olduğu kadınla beraber sessiz bir yaşam sürmek için onlardan ayrılıyor. Ne var ki olaylar bunu imkansız kılıyor, genç kadın ağır şekilde hastalanıyor ve geçici bir süre için donduruluyor. Masao için tek çare kalıyor, yeniden direnişe katılmak ve Byflos bilgisayarlarında olduğuna inanılan bir tedavi çaresinin peşine düşmek. Bunun için tekrar silahlarını kuşanıyor ve Neural City koridorlarındaki savaşa geri dönüyor.





Karanlık Dehlizler

Oyun esasen Doom ve benzeri oyunların tanıdık atmosferine sahip, koridorlar, odalar ve asansörler arasında koşturup duruyorsunuz. Ancak farklı olarak burada mekanik bir zırhın







içine giriyorsunuz, tabii durum böyle olunca oyuna bir miktar Mech Warrior havası da katılıyor. Zırhınızın tam adı Protect Armour, yapı ve donanım olarak orta halli bir savaş robotunun donanımına sahip olan bu zırh sizi koridorları arşınlayan devriye robotlarının saldırılarına karşı korumak amacıyla tasarlanmış. Sadece silah taşımakla kalmıyor, çevrenizdeki nesneleri tanımlayabilen ve iletişim kurmanızı sağlayan bir bilgisayarı, çoğu düşmanı algılayıp sizi uyaran bir radarı ve bulduğunuz özel malzemeyi taşıyabileceğiniz bir bölmesi de var. Oyun esnasında seçenekler ekranına çıktığınızda zırhınızın ve sizin genel durumunuzla ilgili bilgi alıp, çeşitli ayarlar yapabileceğiniz bir menü buluyorsunuz. Oyun esnasında ise ekranda dikkat edilmesi gereken dört temel gösterge var. İlki en sağda bulunan ve yukarıdan aşağıya sırasıyla zırh, enerji ve sağlık durumunuzu belirten üç göstergenin bulunduğu alt ekran. Zırh ve sağlık ölüme ne kadar yakın olduğunuzu gösterirken, enerji robotunuzun bazı özel yeteneklerini gerçekleştirmekte kullandığı özel yakıttan ne kadar kaldığını gösteriyor. Onun yanındaki ekranda ise karşılaştığınız nesne ve düşmanlarla ilgili özel bilgiler ve bölge haritası görüntüleniyor. En soldaki ekranda da silah ve cephane ile ilgili özet bilgiyi görmek mümkün. Bir de ekranın ortasında bulunan ve sınırlı bir alanda otomatik olarak hareket eden hedef imleci bulunuyor, bu imleç menzile giren düşmanlara kendiliğinden kilitleniyor ve silahlarınızı yöneltiyor, tabii bunu sağlamak için bir miktar manevra yapmanız gerekli. Elinizde bulunan silahlar üç kategoride toplanıyor, laser, otomatik top ve çeşitli tipte füzeler. Oyun boyunca gereken cephane ve enerjiyi çeşitli kaynaklardan topluyorsunuz, ayrıca çeşitli anahtarlar ve izin kartları da bölüm içinde belli yerlere dağılmış olarak bulunuyorlar. Ancak genelde tüm kartları bulmanız her kapıyı açabileceğiniz anlamına gelmiyor, bazen şifrelerle karşılaşabiliyor ya da farklı yöntemlere başvurmak zorunda kalabiliyorsunuz. Özellikle bazen karşınıza çıkan kayıt disklerini bilgisayar terminallerini kullanarak seyrettiğinizde olayların akışıyla ilgili değişik bilgiler ediniyorsunuz.









Laser Yanığı

Oyunun geçtiği alanlar genelde uzun koridorlar ve dar odalardan oluşuyor. Karşınıza toplam yedi gruptan yaklaşık kırk civarında farklı tipte düşman çıkıyor. Bunlar son derece hareketli devriye robotlarından sabit roket bataryalarına kadar değişiklikler gösteriyorlar, hepsinin kendine has birer saldırı ve savunma tekniği mevcut. Grafik ve efektlerin kalitesi fena sayılmaz, ancak çok daha iyi olabilirdi şüphesiz. Atmosfer olarak ise oyunun benzer başarılı yapımlarda olan havayı tam olarak yakaladığı pek söylenemez, ancak her ne kadar Doom tarzı karanlık ve ürpertici bir yapıya sahip olmasa da, her an saldırıya uğrama ve ağır bir çatışmaya girme ihtimali sizi diken üstünde tutmayı başarıyor. Bence oyunun havasındaki bu zayıflık her tarafın aşırı temiz ve düzenli olmasından kaynaklanıyor, koridorların biraz daha karanlık ve etrafın birazcık dağınık olması havaya bir miktar tehdit kokusu katıp işleri canlandırabilirdi. İlerledikçe senaryonun oldukça detaylı ara sahneler eşliğinde açılması oyunun kalitesini bir miktar artırmayı başarmış, fakat doğrusu konu genel olarak pek orijinal sayılmaz, sadece mekanlar, kişiler ve detaylar değişiyor. İşin aslı artık oyunlar birbirinin benzeri olmaktan kurtulamıyor, bir zaman sonra öyle bir noktaya geliyorsunuz ki, birini görmüşseniz hepsini görmüşsünüz demektir. Sonuçta Doom'dan bu yana devamlı koriorlarda koşturup birilerini vuruyoruz, Dune 2'den beridir de kaynak toplayıp üretim yapıyor ve Real-time savaşıyoruz. Epidemic ise işte bu durumdaki oyun piyasasına vasatın üzerindeki yeni bir ek, sonuçta diğerlerinden çok daha farklı birşey yaptığı söylenemez.

M. Berker Güngör

LEVEL
KARNESİ

FPS

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 345 02 00

Firma: SONY Entertainment

Destruction Derby

Hurdalık Kaçkını Konserve Kutuları



İşte yine en son çıkan ve daha önce hiç kimse tarafından tanıtılmamış bir oyunla karşınızdayız sevgili okurlarımız. Hooop, duuur, stop, halt, bürrrrs, ne yenisi be, bu oyun neredeyse dedemle yaşıt sayılır. Üstelik ikincisi çıkalı ve de eskiyeli neredeyse bir asır oldu, bir de kalkmış ne yazıyoruz, cık, cık, cık! Ve fakat ne yapayım ki elime geçe geçe bu oyun geçti, eh belki duymayan kalmıştır, şöyle bir göz atmaktan birşey çıkmaz. Doğrusu her ne kadar utanç verici bir durum olsa da, bu oyunu her yerde duymama ve görmeme rağmen Playstation versiyonu elime geçene dek alıp oynamamıştım, kabul ediyorum ben iflah olmaz bir tembelim, bütün gün ense yapıp yazıya gece yarısı başlamam bunun en büyük kanıtı zaten. Bunun neden utanç verici olduğuna gelince, bunun iki sebebi var. İlk sebep bugüne dek gördüğüm en zevkli araba yarışı olması, ikincisi de benim genel anlamda ikiden fazla tekerleği olan her türlü motorlu taşıttan nefret etmem, uçaklar hariç. Şimdi ne alakası var diye soranlar bu oyunu oynamadıklarını hemen belli ettiler, keh keh, iyi yem atarım sazanlara! Alakası şurada, ben ne zaman bir yarış oyunu oynasam gazı kökler, pistte deli gibi turlarım, ama her zaman ters yönde! Bir araba yarışında her zaman en dikkat ettiğim ayrıntı ise kazaların ne denli gösterişli ve hasarın gerçekçi olduğudur, eğer kafa kafaya çarpışmalarda motor bloğu bagajdan fırlamıyorsa hayal kırıklığına uğrarım. En iyi otomobil hurdalıkta çürüyenidir, YAŞASIN MOTORSİKLETLERRRRR! Hıhhhhhh, tamam, tamam sakinleştim, kış sezonunda hep böyle oluyorum, neyse ne diyordum, işte bu oyun Amerikan tarzı manyaklıklardan birinin bilgisayarınızdaki yansıması, adamların elinde o kadar çok araba var ki, film çekimlerinde parçalayıp bitiremediklerini bu tarz yarışlarda hurdaya çıkarıyorlar. Tabii başka ülkelerde de böyle şeyler yapılıyor, cennet ülkemizde ise özel pist ve araba masrafı olmasın diye halka açık yollar kullanılıyor, bu arada nüfus planlaması da bu vesileyle aradan çıkarılıyor.



Paramparça Edin Onları!

Heh heh heee, oyun gerçekten aşırı zevkli, bir sürü araba deliler gibi çarpışıp duruyor, metal ve cam parçaları havada uçuşuyor, duman ve toz arasından seyircilerin neşeli tezahüratı kulakları dolduruyor. Aslında İstanbul içinde oturuyor ve işe özel aracınızla gidiyorsanız bu ortam size pek yabancı sayılmaz, ama en azından oyunda tamir, doktor ve cenaze levazım masrafları için endişelenmenize gerek yok. Rakiplerinize gelince, oyunda sizden başka on dokuz karakter mevcut ve o karmaşada bile herbirinin kendine has bir stili olduğunu farkedeceksiniz. Tabii iki kişi ya da daha fazlasına destek var, ama siz de konsol Network kurmak için gereken aksam var mı bakalım? Oyun kurallarına gelince, aslında pek çok yarış türü mevcut, ama temel kural yarışın en sonuna dek tek parça halinde kalmak



ve mümkünse birinci bitirmek. Bu arada rakiplerinize verdiğiniz hasar ve yaptırdığınız zorunlu artistik hareketler ölçüsünde de puan alıyorsunuz, mesela 360 derecelik bir spin attırmak 10 puan ediyor, vs, vs..

Pistler fena değil ve yarış tipinin bolluğu çabuk sıkılmanızı önleyecek, sıkılmak mı, ben neler diyorum, insan araba parçalamaktan sıkılır mı hiç?! Grafik ve efektlere gelince, artık yavaş yavaş eskimesine rağmen yine de oyun görsel çekiciliğinden birşey kaybetmiş değil. Üstelik yapay zeka pilotlar ne çok mükemmel, ne de çok aptal, arada bir hata bile yapabiliyorlar, ama bu oyun kolay demek değil tabii. Neyse, uzun lafın kısası, eğer bir Sony konsolunuz varsa, bu oyunu hala oynamadıysanız ve otomobillerden nefret ediyorsanız daha ne duruyorsunuz, önce bu oyunu ve sonra da şık bir motorsiklet alın, ilkbaharda yollarda görüşürüz! Ehem, ben soğuktan da nefret ederim de...

Chainsaw Charlie

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 343 08 00
Firma:Psygnosis

SONY PLAYSTATION HİLELERİ

Oyunların hakkından gelemiyorsanız üzülmeyin, hile yapın. İşte bu ay sizler için seçtiğimiz Playstation hileleri.



Rebel Assault 2

Değişik zorluk seviyeleri için aşağıdaki hileleri Password ekranında girerek tüm bölümleri oynama hakkını kazanın:
Kolay seviye: X, O, X, O, X, Üçgen
Orta seviye: X, Kare, Üçgen, Üçgen, X, Üçgen
Zor seviye: X, O, Kare, Üçgen, X, Üçgen

Magic Carpet

İstediğiniz bölümü seçebilmek için Options ekranına girip şu tuşları girin:
Üçgen, Üçgen, Daire, Kare, Üçgen, Daire, Üçgen, Kare
Ayrıca oyun esnasında Pause durumunda iken şu tuşları kullanabilirsiniz:
Daire: Yeniden başlatır
Üçgen: Tüm büyüler
Kare: Daha fazla büyü gücü

Pandemonium



Password ekranından aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz:

Evildead: Ölümsüz düşmanlar
Vitamins: Fazladan 31 hak verir
Twisteye: L1 ve L2 tuşlarıyla görüş açısını değiştirebilirsiniz
Bornfree: Her bölümden sonra bir Bonus Stage başlatır
Coronary: Etrafı Heart power-up ile doldurur
Thething: L2 ile Thing olabilir, L2+X ile normale dönersiniz
Ottofire: Sınırsız cephane

Tomb Raider

Inventory ekranına çıkın ve orada şu kodları girin:



Tüm silahlar ve sınırsız cephane için: L1, Üçgen, R2, L2, L2, R2, Daire, L1 eğer doğru yaptıysanız Lara gülecektir.
Bölüm geçmek için: L2, R2, Üçgen, L1, L1, Daire, R2, L2 tuşlarını deneyin.

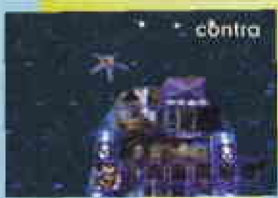
Tunnel B1

Tam sağlık ve cephane için: L1+R1+L2+R2+Kare+Daire+X+Üçgen tuşlarına aynı anda basın.

Blood Omen: Legacy of Kain

Daha fazla kan için: Yukarı, Sağ, Kare, Daire, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol
Daha fazla büyü gücü için: Sağ, Sağ, Kare, Daire, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol

Contra: Legacy of War



Aşağıdaki hileler ana açılış ekranında girilmelidir:

Force Weapon: L2, R2, L1, R1, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı
Bölüm seçme: L2, R1, L1, R2, Sol, Sağ, Daire, Kare, R2, L2
Sonsuz devam hakkı: L2, R2, L1, R1, Sol, Sağ, Sağ, Sol
Sonsuz hayat: L2, R2, L1, R1, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı
Tüm ara sahneleri görmek için: L2, L1, R1, R2, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ

Novastorm

Yüksek skor tablosuna girebilecek kadar puan toplayana dek oynayın, sonra da ölün. Tabloya isim olarak TWIRLY girin, son karakter olarak bir boşluk bırakmayı unutmayın. Start tuşuna basıp ana menü ekranına döndüğünüzde yeni bir seçenekle karşılaşacaksınız. Buradan istediğiniz herhangi bir bölümü seçebilirsiniz.

Independence Day



Aşağıdaki seviye kodları Easy zorluk seviyesinde geçerlidir ve Password ekranından girilmelidir:

LLSHW: Paris
DBKHN: Washington
T59HW: Oahu
GBKHW: New York
Z99HY: Las Vegas
NL9HW: Moscow
399HG: The Mother Ship
NL9HW: Tokyo

Fade To Black

Seviye kodları:
O=Daire, K=Kare, Ü=Üçgen, X=X demektir.

Level 1: K O Ü X O K
Level 2: Ü O X O K X
Level 3: X O X O Ü X
Level 4: X K Ü O O Ü
Level 5: K K Ü X X Ü
Level 6: Ü X X X X O
Level 7: O O Ü X Ü X
Level 8: K K X Ü K K
Level 9: Ü X X Ü O Ü
Level 10: X Ü K O Ü X
Level 11: O K X X K X
Level 12: X Ü X K O X
Level 13: X X O Ü O Ü

Viewpoint

Oyunu dondurun ve kodları girin:

Ölümsüzlük: Kare, Kare, O, O, Üçgen, X, Kare, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, L1, R1, Select
Bölüm geçme: Kare, O, Üçgen, Sağ, Sol, Aşağı, R1, L2, R2, L1



Posta Kutusu

Öncelikle söylenmesi gereken ilk şey, köşeye adeta mektup yağması! Gerçekten gösterdiğiniz ilgiye çok teşekkürler. Yağmurdan kaçabildiğimiz zamanlarda bir kaç sorunuzu yanıtlamaya çalıştık elimizden geldiğince, umarım yardımcı olabilmişizdir sizlere... Yazdığı mektuplar yayınlanamayan o kadar çok insan var ki... Hepsine tekrar teşekkür ve milyonlarca özür. Ama iki sayfanın dışına taşmak da şimdilik mümkün değil(miş)...

Selaam,

Ben "Level" dergisinin çok yeni bir okuyucusuyum, zaten açıkça söylemem gerekirse okumaya başlamamın nedeni siz sevgili iki arkadaşımızsınız. Bu durumda bilgisayar oyunlarına yabancı olduğum herhalde anlaşılmıştır. Ama buna rağmen derginizin tüm yazarlarında göze çarpan samimi ve içten anlatım, esprili ve akıcı dil beni hemen etkisi altına aldı. Bütün bu saydıklarım ve benim de dolaylı desteğimle okulumda "Saint Georg Avusturya Lisesi ve Ticaret Okulu" (sadece okulumun adı bile bir mektup eder herhalde) bir anda "Level" dergisi fanatikleri oluştu. Açıkçası derginiz, renkli sayfaları, teknoloji harikası resimleriyle bunu benim katkım olmadan da başarırdı. Ne dersin Gökhan? Sadece kendimi öven bir megaloman değilmişim değil mi?

Neyse, nerede kalmıştık? Size ve şipşirin derginize başarılar diler, tirajınızın artmasını umar, sevgi ve saygılarımı gönderirim (Ne bitiriş ama!)

Hoşçakalın !!

Selin Özkaya

Sevgili Selin,

İltifatların için çok sağol, ama biz sadece... Ühü ühüü biz sadece birer yazar parçasıyız. Sen ise zengin ailenin soylu kızısın. Bizler ayrı dünyaların insanlarıyız. Bizimle ilişkini kes! Anlamalısın, böylesi hepimiz için daha iyi!.. (Hıçkırık)

Şaka bi yana, mektubun için gerçekten teşekkürler. Efenim ne demişler: Level sizlerin desteğiyle her gün daha ileriye giderken, gitgide gelişiyor, gitgide büyüyor, sizlere verdiğimiz hizmetler... ve benzeri bi dolu laf etmişler. Bi saniye araya giriyorum (ben Gökhan) ama, bence sen bunları bırak da "game" nasıldı onu söyle, harbiden iyi filmdi di mi? Bu arada ben sana megolaman falan demedim, en azından demek istemedim, neyse anlamışındır heralde. Ha, tabii Avusturya Lisesi gönüllü elçiliğimiz için de çok sağol, köşe 3 sayfa olacaktı, ama son anda reklam geldiği için 2 sayfaya düşmüş, o yüzden kısa kesmek zorundayız. Vielleicht in einem anderen Spiel...

Sevgili Level Çalışanları,

Ben suçluyum. Evet, evet suçluyum. Bir yıldan beri piyasada olmanıza rağmen sadece Ocak ve Şubat sayılarınızı alabildiğimden ve bundan önce derginizin adını bile bilmediğimden suçluyum. Nasıl kaçırdım, nasıl görmedim? Kafamı nerelere vursam? Tabii ki hiç bir şey kusursuz değildir. Zaten olamaz da, ama eleştriler sayesinde kusursuza en yakın olan seviyeye getirilebilir. Fakat şu da biline ki bu eleştriler yıkıcı değil, yapıcı olmalıdır. İşte size birkaç eleştri ve bir kaç tane de soru.

1 - Şu şubat sayısına değinmek istiyorum. İki CD birden vermeniz gerçekten büyük bir jest. Yani mest oldum. Özellikle İstanbul Efsaneleri süper bir oyun (mest oldum). Size çok teşekkür ederim. (diğer okuyucularınız ve kendi adıma) (mest olduk). Yine aynı sayıdaki Quake 2, Oddworld ve Hellfire adlı oyunların sayfa dizaynları gerçekten mükemmel. Ama örneğin Worms 2'de aynı özeni göstememiş olmanız biraz üzücü.

2 - Ayrıca vermiş olduğunuz demo CD'leri mükemmel. Süper, kusursuz.... (ama hiç bir şey kusursuz değildir ki).

3 - Bir de şu ocak sayısındaki reklam bolluğu sanırım bütün okuyucuların dikkatini çekmiştir. 15-20 sayfa kadar reklam vardı. Ama bir sonraki sayınızda bunun da üstesinden gelmiş olarak karşımıza çıktınız. Bir ayda gerçekten çok şey geliştirmişsiniz. En süperi yapmaya çalışmışsınız. Önümüzdeki bir kaç ay içerisinde kim bilir bizi daha ne süprizler bekliyor (mest olayı).

4 - Size bir de sorum olacak. Vermiş olduğunuz Dedektif Fırtına CD'sini bir arkadaşımdan ödünç aldım. Oyunu çalıştırdığımızda ilk karşıma çıkan şu pianolu ekran oldu. Ses ayarı kısmı. Oyunun seslerini ayarladım, test ettim ve değişiklikleri yükle ikonuna tıkladım. Ardından ekran karardı ve ööyle kaldı. Ne etçem kine şimdi ben. Sorularım ve eleştirilerim bu kadar . Mektubum biraz fazla gayriciddi oldu gibi geldi bana. Ama bunu inanın ki sizi kendime yakın hissetiğim için yaptım. Tek amacım bazı hatalarınızı düzeltmek ve karşımıza daha iyi bir şekilde çıkmanızı sağlamaktı. Hep birlikte daha mükemmel sayılara (Bu arada lütfen yayınlayın, ya da cevaplayın, bu çok önemli)

Boğa Mutluer

Boğa'cım,

Biz de seni suçlu bulduk ve eski sayıları da bir an önce edinmeye mahkum ettik. Ayrıca bundan böyle her gün tek ayak üzerinde duvara dönüp "Bir daha dergileri en baştan takip ediceem!" diye üç kez bağıracaksın. Bir ay bu acıları çektikten sonra olgunluk mertebesine ereceksin ve hayat sana bambaşka görünecek.

1 - Haklısın abi, elini ayaını öpiim affet abi, o düzeni yapanı da uyarıcaz bi daa olmıycak abi. Kızma abi, görünce kızıyosun diye kırmızı sayfa düzeni bile yapmıycaz abi!

2 - Doğru diyosun ama bizim CD'lerimiz "hiçbir şey"dir!!

3 - Tamam (yer darlığı biliyon mu).

4 - Hazırsan dersimize başlıyoruz:

a) Oyunu Win'95 altından dil, Dos altından çalıştır.

b) Ses kartı ayrlarını doğru yaptığından emin ol (Ayarlar - Denetim Masası - Sistem - Ses/Video/Oyun denetleyiciler - Ses kartı - Özellikler - Kaynaklar). Buraya kadar sağ salim gelmeyi başarabildiysen Kesme isteği (IRQ), Doğrudan bellek erişimi (DMA), Giriş-çıkış aralığı (Port) ayarlarını kontrol et. Ancak ses ayarlarını baştan yapabilmen için sabit diskinde (eğer varsa) dedektif dizinini silmen ve oyunu yeniden kurman gerek.

c) Hiç biri olmadıysa bir ses kartı-oyun uyuşmazlığı ile karşı karşıyasın. Oyun ses ayarlarında Port kısmında "yok"u seç. Böylece oyunu sessiz oynamak durumunda kalacaksın. "Çalışsın da nassı çalışırsa çalışsın." diyosan idare eder (konuşmalar altyazı ile veriliyor).

Mektubun gayriciddi falan değildi, istediğin kadar muhabbet yapabilirsin, mektuplarının devamını bekliyoz..

Level Dergisine,

Merhaba,

Adım Utku Güner. Derginizi ilk sayısından beri zevkle takip ediyorum. Der-

ginizin yeni görüntüsü çok güzel. Ayrıca "Dedektif Fırtına " ve "Lale Savaşçıları" adlı oyunları vermeniz biz okuyucuları çok sevindirdi. Size bazı soru ve önerilerim olacak.

1 - Acaba derginizde internet adreslerini tanıtan bir köşe yapabilir misiniz?

2 - 3DFX kartlarının fiatları ne kadardır ?

3 - Ben Fifa 98 adlı oyunu orjinal kutusu ile birlikte aldım. Oyunu güzelce oynayabiliyorum. Fakat oyunu yağmurlu, karlı vs. biçimde oynayamıyorum. Hep açık hava alıyor. CD'de bir bozukluk olabilir mi?

4 - Acaba, ileride eski bir oyun ama "Ace Ventura" adlı oyunda Phattesu Lordus'un gizli labarutuarındaki paneli geçemiyorum. Panelin içinde daireler, dikdörtgenler var. Burayı nasıl geçebileceğimi bana açıklayabilir misiniz.

Sorularım bu kadar. Bu mektubumu derginizde yayınlarsanız memnun olurum. İyi çalışmalar.

Utku Güner

Sevgili Utku,

Mektubun için teşekkürler. İlk sayılardan beri takipte olmak güzel tabii. O zamanlar gençtik, zayıftık, aylar ne hale getirdi kilo aldık, 80 sayfa olduk (Hey gidi günler bee!). Sorularına gelince:

1 - Aslında bunu isteyen bir tek sen değilsin. Bu yüzden sanırım yakında bir adres köşemiz olacaktır...

2 - 150-200 yeşil para

3 - Yukarıdaki kadar paran olursa istersen sokak ortasında bile oynayabilirsin.. Kısacası bir adet 3Dfx kart işini görür.

4 - Sanırım şöyle olacak: Vanella ürün odasına kadar seni takip edecektir. Sonra koridordaki beyaz giriş kartını al. Pencereyi açtıktan sonra P.L.'ı dinle. Phattesu'u takip etmek için kapıya tıkla. Panele klikleyerek onu kızdır. Sola giderek labaratuara gir ve tura devam et.

Al işte yayınladık, şimdi n'olcek?

Selam LEVEL,

Derginizin ilk kez şubat sayısını aldım. Daha önce de almak istiyordum fakat bulamıyordum. Ben bir Playstation sahibiyim, zaten derginizi de ondan bahsettiği için aldım. Anladığım kadarıyla Playstation sahibi okurlarınız azımsanmayacak kadar fazla. Sizden isteklerim şunlar:

1 - Oyun posteri verebilir misiniz?

2 - Nintendo 64, 64 bit gücünde mi?

3 - Mümkünse bir sayınızda Playstation Demo Cd verebilir misiniz?

Bizlere önem vermenize sevindim. Başarılar.

Gürkan Ezerçe

Sevgili Gürkan,

Aynen öyle. Kocaman bir öbek dolusu Playstation sahibi okuyucumuz var. Hatta gelen mektupların neredeyse yarısından çoğu Playstation sahibi. Bu gidişle Playstation sayfaları PC'yi bastırcak mı n'oolcak hep beraber görücez.

1 - Niye olmasın ki, sadece biraz sabır..

2 - Aynen öòle.

3 - Derviş, sabır ve murat ilişkisi...

Bizleri sizler yarattınız, canımız, kanımız, sevgili okuyucularımız, şlap, şlup....

Sevgili Level,

İlk önce sizleri kutlamak istiyorum. Çünkü dergi iki aydır mükemmel bir hal aldı ve diğer dergilerden üstün olduğunu gösterdi. Başarılarınızın devamını diliyorum.

Size bazı sorularım olacak, cevaplarsanız sevindirik olurum.

1 - Şubat sayısında vermiş olduğunuz Lale Savaşçıları'nı bilgisayarıma kurdum (sorunsuz). Fakat oyunu Dos'ta çalıştırmak istediğimde bilgisayarım bana "Program belleğe sığmayacak kadar büyük" dedi. Windows 95'te ise "Program daha fazla geleneksel bellek gerektirir" dedi. Sorunu nasıl çözebilirim (mesela memmaker ile)?

2 - Bence dünyadaki en iyi Adventure olan Full Throttle'da köprüden karşıya geçmek için rampayı nereden bulucam? Yardım ederseniz beni büyük bir ızdıraptan kurtarmış olursunuz.

3 - Dark Earth'ün tam çözümünü verebilir misiniz ?

4 - 1. yaşınızı kutlarım.

5 - Long live HEAVY METAL!

Level'ın daha çok gelişmesi dileğiyle hoşçakalın.

Hakan KARAKÖSE

Sevgili Hakan,

(Hayır bi türlü nasıl başlayacağımı bilemiyorum, ama hevi metal neyin seviyomuşsun, ben sana şarkı sözü yaziim, giriş niyetine, yersel) I'm a weekend warrior maybe, I'm a weekend warrior sometimes-Maiden (nası yani diye sorma?)

1 - İstanbul Efsaneleri'ni çalıştıran "ist.exe" dosyasına sağ tuşla tıklıyacak, "Özellikler"i seçecek ve karşına çıkacak menüden "Bellek"e gireceksin. Burada muhtemelen EMS ayarlarını "Otomatik" konumuna getirecek ya da bir yüksek bir sayı seçeceksin. Umarım başarılı olursun, çünkü oyun gerçekten çok şık!

2 - Cavefish adlı yaratıklara çarpıp kafasını kaldırdığında odunla vur. Gözlüğünü al ve giderken gözlüğe tıkla. Artık gözlükten görüyorsun. En alt köşede Cave yazdığında yine tıkla ve mağaraya gir. Mağarada rampayı göreceksin.

3 - Üzülerek söylüyoruz ki pek mümkün görünmüyor, ama E-mail'le bize ulaşırsan bi çaresine bakarız.

4 - Aman efendim, teşekkür ederiz, daha nice yıllara inşallah!

5 - Tabi, tabi severiz, ederiz de uzun yaşaması gereken başka şeyleri de görseniz...

Tüm temennimiz bu zati, di mi?

Eveet, bu aylık sanırsam bu kadar yeter (daha doğrusu yetmek zorunda!). Gelecek sayıda söz 3 sayfa olucaz valla. Hatta bir sayfada bu sayıya yetişmeyen Pınar arkadaşımızın ilginç bir yazısı olacak. Bakın hatırlamanız gereken her zaman her ama her konuda yazabileceğiniz.

Bu arada bizi ararsanız az ötede olacağız...

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
son@bitirişin & verdiği@cı

Electronic Arts firmasının beklenen oyunu WARHAMMER: Dark Omen'in üreticileri ile yapılan söyleşi Nisan sayımızda... Kaçırmayın!..